SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
FYRTIOANDRA UTGÅVAN

Juni 2000 Pris 55:50

VÄRLDSEXKLUSIV RECENSION!

GROUND CONTROL

Vi testar ett av årets hetaste spel!

RED ALERT 2

Stor artikel om det kommande spelet!

TEAM FORTRESS 2

Förhandstitt på den efterlängtade uppföljaren.

Dessutom:

Ultima Online 2, Anachronox, Starlancer, Euro 2000, Obi-Wan, Halo, Soulbringer, guide till Force Commander

MD
Medströms Dataförlag AB
TIDSAM
06
7 388075 505556
0755-06

Get Voodoo.

SNABBARE DATORSPEL

FULLSTÄNDIG KOMPATIBILITET MED SPEL OCH OPERATIVSYSTEM

Filmens specialeffekter i realtid

3dfx presenterar den fullständiga bildupplevelsen i datorspelen. Den nya generationen Voodoo-kort erbjuder upp till 64MB minne, realtidskapacitet, kantutjämning över hela skärmen och SILKESLENA BILDER bilder att vila ögonen på. Dessutom en unik filmeffektsmotor (3dfx T-Buffer™) för bilder med ett fantastiskt skärpdjup, rörelseeffekter, mjuka skuggor och mjuka reflexer. Kraft och prestanda i kombination som ger dina spel det *lyft* de förtjänar och leder grafiken in i en ny dimension.

NÄR DU HAR VOODOO KAN DU TALA OM ATT SPELA PÅ RIKTIGT!

3dfx™

www.3dfx.com

Logotypen för Voodoo4™, Voodoo5™ och 3dfx är varumärken och/eller registrerade varumärken som tillhör 3Dfx Interactive, Inc. Med ensamrätt. Specifikationerna kan ändras utan föregående meddelande.

INNEHÅLL

GROUND CONTROL

58 Äntligen kan vi erbjuda en exklusiv recension av det svenska strategispelet.

RED ALERT 2

50 Som enda svenska speltidning var vi och kollade på det efterlängtade spelet.

7 Många hade nog börjat tvivla på om *Daikatana* verkligen fanns. Nu har beviset kommit, och på den här månadens CD Gamer finns ett spelbart demo från spelet. Annat godis är helikopterspelet *KA52 Team Alligator* och det fräcka strategispelet *Earth 2150*.

ULTIMA ONLINE 2

40 Stor artikel om det kommande spelet.

TEAM FORTRESS 2

46 Det är tyst om spelet, men vi försöker ge er mer information.

SVENSKA PC GAMER

Nummer 42 Juni 2000

PÅ GÅNG!

12 **MAFIA**
HAD:s skapare ger oss ett erbjudande vi inte kan säga nej till.

14 **STARTOPIA**
Theme Park...i rymden.

16 **CULTURES**
Settlers skapare bryter ny mark.

SENASTE NYTT OM...

26 **HALO**
Årets spel? Redan?

28 **OBI-WAN**
Mannen, myten, menisken.

30 **ANACHRONOX**
Ion Storm är i farten.

32 **SOULBRINGER**
Tung RPG-slakt.

34 **DINOCRISIS**
Stora ödlor med huggtänder.

36 **STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE**
Björn Borg och hans kompisar.

38 **WARLORDS BATTLECRY**
Fyran satsar på realtid.

FASTA AVDELNINGAR

6 **LEDARE**

18 **NYHETER**
Escape From Monkey Island, Epilogue, E3-mässan, NM i Quake III, Settlers IV, Legends Of Might And Magic m m

25 **KOLUMNEN**
Jocke har synpunkter på något, och han drar sig inte för att säga vad han tycker...

54 **LÄSVÄRT**
Steve är tillbaka. Krönikan om spelet som vägrar komma ut fortsätter.

56 **TOPPLISTAN**
Och vinnare är...

90 **SPELFUSK**
Vi lovar att inte skvallra.

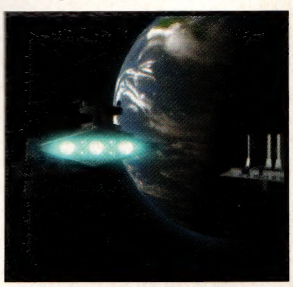
92 **OCENSURERAT**
Ropen skalla: åsikter från alla.

94 **LÄSARNAS BILDER**
Vi interagerar med läsarna.

97 **NÄSTA NUMMER**
Ni kan börja spara redan nu.

GUIDER

84 **FORCE COMMANDER**
Vi visar hur du får kraften på din sida.



DENNA MÅNADS RECENSIONER

58 Ground Control
62 Starlancer
66 Euro 2000
68 Player Manager 2000
70 Majesty
72 Tachyon: The Fringe
74 Star Trek: Armada
76 Faust
78 Martian Gothic
80 Devil Inside
82 The Time Machine

Starlancer – sid 62

Majesty – sid 70

Tachyon: The Fringe – sid 72

Martian Gothic – sid 78

SVENSKA PC GAMER
Nummer 42 Juni 2000

Chefredaktör & ansvarig utgivare Anders Sköld
anders.skold@pcgamer.net
Redaktionschef Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Redaktör Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson,
Andreas Roman, Henrik Nordenberg
Layout, design & omslag Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på
www.pcgamer.net/kundtjanst

Annonser
Annonschef Per Karlsson
per.karlsson@medstroms.se

Annonstraffic
Camilla Kastner, Thomas Owen

Ledning
VD Jens P Stenseth
Marknadschef Lotta Sundin

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-652 43 00, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.
Du kan också boka din prenumeration på adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen:
www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

Articles in this issue translated or reproduced from PC Gamer copyright Future Publishing Limited, England 2000. All rights reserved.
For more information about this and other Future Publishing Magazines via the World Wide Web contact http://www.futurenet.com/

© 2000 Medströms Dataförlag AB
ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.

Allt material är skyddat enligt lagen om upphovsrätt. Eftertryck eller annan kopiering förbjuden.

Allt material i PC Gamer lagras och publiceras elektroniskt. Icke anställda måste meddela ev. förbehåll mot sådan lagring och publicering. I princip publiceras inget material med sådant förbehåll.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna: PC Gamer, PC Hemma, PC Format, PC Extra, PC +, SuperPlay och Svenska PlayStation Magasinet

TS-kontrollerad upplaga
36 800 helår 1999

Future PUBLISHING
MD Medströms Dataförlag AB

www.pcgamer.net

BLANDAD INFORMATION

När ni läser det här är E3-mässan avklarad för länge sedan. Våra skribenter har återvänt till Sverige med väskorna fulla av pressmaterial, gratisgodis och t-shirts med reklamtryck. Något som är roligare för oss som inte var där, är att de lyckades få till stånd möten med alla stora spelutvecklare. Bland annat berättade LucasArts en hel del om *Monkey Island 4*, och id Software avslöjade sina planer för framtiden. I det här numret har vi valt att köra lite kortare nyheter från mässan, för att redan i nästa nummer skriva mer om höstens hetaste spel.

Mycket av det här numret är skrivet i samband med E3-mässans avslutning. Det är likadant varje år: veckorna innan mässan är det klent med nya spel på fronten. EA släppte i och för sig *Euro 2000*, men det var ju mest för att hinna ut i tid för EM-slutspelet. Microsoft hann komma med både *Starlancer* och *Allegiance*, men i övrigt var det mest mindre företag som hade spel att presentera.

Bristen på nya spel gjorde att vi det här numret valde att satsa mer på lite längre artiklar om kommande spel. En av våra redaktörer blev som ende svensk inbjuden till Westwoods pressträff om *Red Alert 2*. Ett sådant tillfälle ville vi givetvis inte missa. Valve Softwares *Team Fortress 2* trodde vi skulle släppas till förra julen, men så blev det som bekant inte. Vi ringde därför upp dem och kollade hur det egentligen går med utvecklingen av spelet. Det de berättade för oss gjorde oss inte direkt mindre intresserade av spelet. Det lär dock dröja innan det kommer ut, tyvärr. På tal om spel som är försenade är väl Ion Storms *Daikatana* det perfekta exemplet. Nu har man lyckats klämma fram en demo, och den hittar ni på CD Gamer.

I det här numret börjar vi förresten så smått med läsarnas egna bilder. Den minnesgode kommer ihåg att jag bad er skicka in era bästa, roligaste och mest annorlunda skärmbilder från valfritt PC-spel. Bidragen har börjat trilla in, och vi har valt ut ett gäng som föll oss i smaken. Fortsätt gärna att maila in era bilder, men glöm då inte att skriva namn och adress. Vi kommer att skicka pris till den som skickar in den som vi korar till Månadens bild. I fortsättningen räknar vi även med att skicka pris till några av de vars insändare vi publicerar på Ocensurerat-sidorna.

Sommaren närmar sig, och med den är också Datorspelsfestivalen på väg med stormsteg. I det här numret av PC Gamer finns en beskrivning av hur det här årets festival kommer att gå till, vilka regler det är som gäller, och vilka datum ni måste komma ihåg. Tidigare år har vi blivit översköljda av bidrag, och vi förväntar oss att ni gör ert bästa för att slita ut den sommarvikarierande brevbäraren i år också.

Lika jobbigt som vi vill att brevbäraren ska ha det, lika svettigt hade de flera hundra *Quake*-spelare som deltog i vårt Nordiska Mästerskap i *Quake III*. Det var bara en som kunde knalla hem 100 000 kronor rikare, men vi tyckte ändå att de allra flesta verkade tycka att det var en kul grej att vara med om. Vi undersöker nu vilket nästa stora evenemang ska bli. Har ni synpunkter på vilken sorts mästerskap vi bör arrangera i framtiden, kan ni maila till den vanliga adressen. Som vanligt hittar ni den längst ner på den här sidan.

Nu ska jag inte uppehålla er längre: Luta er tillbaka, lägg upp fötterna på bordet och lusläs tidningen från pärm till pärm. Vi hoppas att ni hittar mycket intressant att läsa om.

Anders Sköld

Anders Sköld
Chefredaktör
anders.skold@pcgamer.net

CD GAMER

DIN GUIDE TILL JUNI MÅNADS CD-SKIVA

DAIKATANA

Spelbar demo från det omtalade spelet!

INDEX

SPELBARA DEMOS

Daikatana

Earth 2150

Hunt For The Red Baron

KA-52 Team Alligator

Le Mans

Microsoft Baseball 2001

The Time Machine

SHAREWARE

Goobie

Takamaru V1.1

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

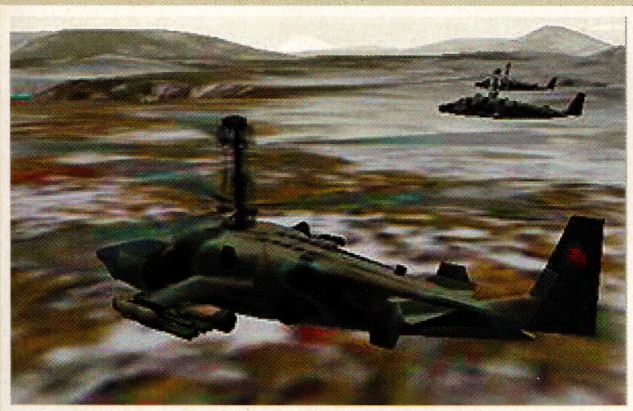
Half-Life-patchar

Half-Life: Opposing Force

Thief 2-patch 107-118

KA-52 TEAM ALLIGATOR

Tufft helikopterlir!



EARTH 2150

Strategispel av rang!

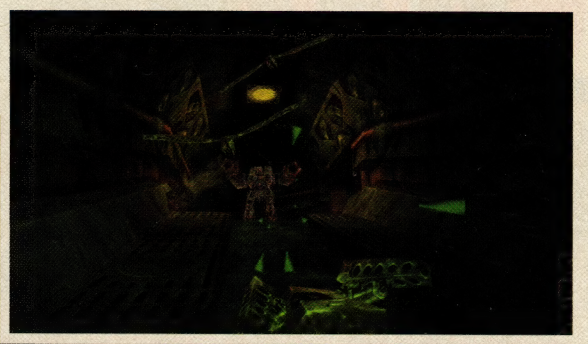
DAIKATANA

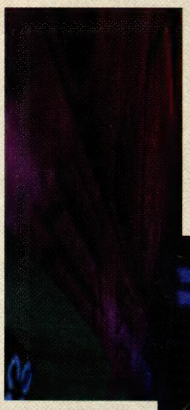
ION STORM

P200, 32MB, Win95/98, 3D-kort

Många är vi som ett tag tvivlade på att *Daikatana* över huvud taget existerade, men nu har här kommit ett bevis på att spelet är på gång. John Romero och de andra på Ion Storm har lyckats leverera en demo, som innehåller tre singelplayernivåer och tre multiplayerbanor. Vad är då Daikatana? Spelet bygger på en klart modifierad version av *Quake 2*-motorn som har morphats med originalmotorn. Det här har gjort det möjligt för utvecklarna att ta fram helt nya effekter. Du spelar Hiro Miyamoto, och tillsammans med två AI-kamrater ger du dig ut på en resa i fyra världar i ett försök att rädda framtiden. Var och en av de fyra världarna har unika karaktärer, fiender, arkitektur och vapen.

Monstren i spelet har 400 till 500 polygoner. Alla modeller har armar, ben och huvud som är oberoende av varandra. Troligtvis kommer man även att lägga med en editor. I multiplayer kan man givetvis välja mellan olika skins.



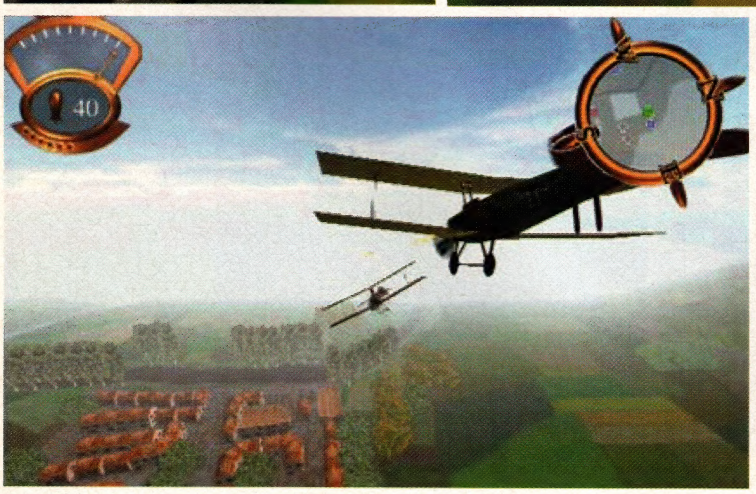


HUNT FOR THE RED BARON

FIENDISH GAMES

P2-233, 32MB, Win95/98, 3D-accelerator

Nu kan du sätta dig i cockpiten i ett stridsflygplan i Första världskrigsmiljö. Nu är det inte nog med det, du får även mäta dina krafter med de tyska styrkorna. Bäst av deras piloter är den legendariska Röde Baronen. I det här spelet får du uppleva Frankrikes öppna fält, Afrikas ökenlandskap och det krigshärjade Belgien. I det fullständiga spelet får du delta i 25 unika och actionladdade uppdrag. Du får använda dig av maskingevär, raketer och bomber för att slå ut fientliga plan och viktiga markmål. Du kan flyga fyra olika plan, och givetvis beter de sig olika, då de är baserade på verklighetens motsvarigheter. I *Hunt For The Red Baron* kommer du att få se prov på fin 3D-grafik, fem olika kameravyer och 3 miljöer. Man har även satsat mycket på musiken i det här spelet, vilket du säkert lär märka.



LE MANS

ACCOLADE

P166, 32 Mb RAM, Win95

Välj team, och tävla sedan i en av tre klasser. Du börjar i GT2 innan du flyttas upp till den ultrakraftfulla GT1 eller rentav till Prototype-klassen. Du kan ta dig an rollen som tekniker eller ledare och fixa bilens inställningar, innan du som förare ger dig ut och börjar köra. Ett annat alternativ är att du väljer Arkadalternativet och börjar köra. Du behöver inte

kvalificera dig, du gör inga depåstopp och du bara kör så fort du kan. Den riktigt insatte Le Mans-fantasten kan välja Endurance-alternativet, där man kör hela loppet - i realtid. Om du inte orkar sitta uppe ett helt dygn, kan vi lugna dig med att det går att spara och ladda spel. Vädret spelar en viktig roll, då du måste välja rätt inställning för att hantera banans väglag. Det går att kolla in väderprognoser innan man börjar köra, så det går inte att skylla på att man blivit dåligt informerad om man väljer fel däck.

MICROSOFT BASEBALL 2001

MICROSOFT

P166, 32MB, Win95/98, 3D-accelerator

I *Microsoft Baseball 2001* har du möjlighet att byta bort, värva och sköta spelare samtidigt som du har koll på ekonomin i multipla säsonger. Tack vare den nya Baseball Mogul-teknologin får spelare bygga och utveckla lag på längre sikt - precis som en riktig klubbdirektör. Man kan simulera enstaka speldagar eller hela säsonger. Statistik följer med spelare från en säsong till nästa, och samtidigt utvecklas nya spelare i lägre divisioner. I *Microsoft Baseball 2001* kan man alltså hålla i trådarna bakom kulisserna också. Man får hålla koll på allt från spelarlöner, farmarlag och spelarscouter. I spelet finns 30 lag, fler än 1200 spelare och 35 arenor. Den som kan sin baseball vet säkert vem Thom Brennaman är. Vi har inte en aning vem han är, men det lär vara han som kommenterar det hela. I *MB 2001* finns Boston Red Sox spelare Nomar Garciaparra med, både som omslagspojke och inne i spelet. Det här är den tredje versionen av spelet, och i vanlig ordning har man sett till att förbättra grafiken. Större detaljrikedom än förut, och mer polygoner i modellerna är bara några av de saker ni kan se fram emot i det här spelet.

THE TIME MACHINE

CRYO INTERACTIVE

P2-233, 32MB, Win95/98

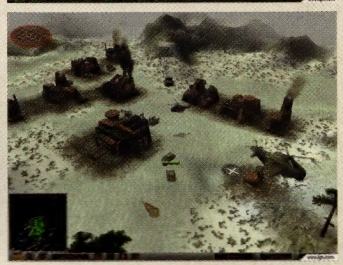
Alla som har läst någon av H.G. Wells böcker vet vilken enorm fantasi den mannen hade. Det här har även Cryo Interactive upptäckt, och nu försöker de överföra detta till PC-spelens förlovade värld. Här är det författaren själv som spelar huvudrollen, och det är ett riktigt äventyr han får uppleva. Han skickas 800 000 år bakåt i tiden, och väl där försvinner hans tidsmaskin. Nu finns det ett sätt för Wells att återvända till sin rätta tid, och för att lyckas med det måste han hitta den mytologiska varelsen Khronos. Cryo har tidigare varit kända för att satsa på förrenderade miljöer, men nu

EARTH 2150

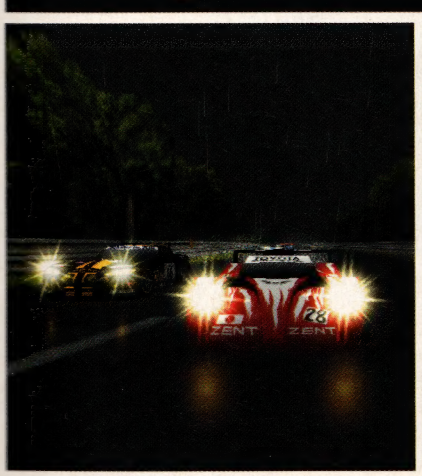
SSI

P200, 16MB, Win95/98, 3D-kort

Jorden har varit människornas hem i tusentals år. År 2150 är det slut med det - nu måste mänskligheten bege sig till Blue Planet och det måste ske fort! År 2140 gjorde ett krig mellan Eurasian Dynasty och United Civilized States att Jordens omloppsbana ändrades dramatiskt, så att den började närma sig solens dödliga strålar på ett farligt sätt. När temperaturen höjs på Jorden, börjar de tidigare så mäktiga glaciärerna smälta bort, vilket leder till störtfloder. Samtidigt börjar meteoritregn störta mot Jordens yta. 2147 står det klart att endast ett fåtal människor kan bege sig till en ny utpost på Mars, eftersom det inte finns så gott om resurser där. Befolkningens sista hopp är att bygga enorma rymdtransporters för att snabbt föra iväg de utvalda innan hela Jorden är förstörd. Ett nytt krig blossar sedan upp mellan rivaliserande makter. Om du vill överleva är det bäst att du väljer rätt sida. Det finns bara plats för vinnaren!



Det här spelet är otroligt snyggt, men det är inte bara ögongodis. Det baseras på en ny 3D-motor som kan ta hela genren i en ny riktning. Meteoriter regnar från himlen. Klimatförändringar påverkar hur fordon och vapen fungerar. Dimma rullar in tidigt på morgonen, och påverkar synfältet. Vad väntar du på? Ladda in CD Gamer och prova *Earth 2150*, du kommer inte att ångra dig.

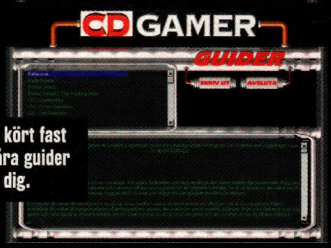


WINDOWS-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.

Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.

Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.

Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:

www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.

KA-52 TEAM ALLIGATOR

SIMIS

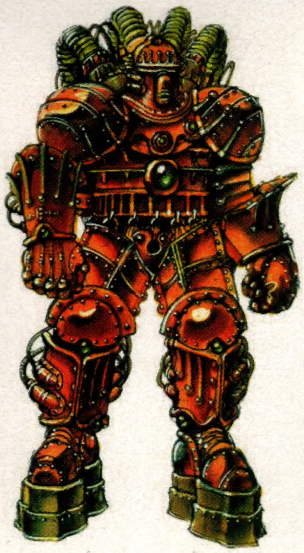
P200, 32MB, Win95/98

KA-52 TEAM ALLIGATOR är den efterlängtade uppföljaren till *Team Apache*. Här kontrollerar du 16 stenhårda ryska Alligator-helikoptrar i över 100 lagbaserade kampanjer. Man har i vanlig ordning satsat hårt på grafiken, och du kommer att få se prov på atmosfäriska ljuseffekter, olika väderförhållanden och annat som förhoppningsvis gör det här till den mest avancerade helikoptersimulatorn hittills. Det hela utspelas på två platser - Vitryssland och Tadzjikistan, och även ett träningsläger i Sibirien. Som befälhavare ansvarar du för att planera och se till att dina mannar genomför så effektiva operationer som möjligt. I uppdragen flyger du som förstepilot och delar ut stridsorder till de andra samtidigt som du själv kanske är beskjuten. Även om det här spelet har en hel del djup, går det även att sätta sig och börja köra utan att behöva läsa på innan.

KONTROLLER

Pilar - Flygkontroller
Höger Ctrl + R - Starta motorer
A - Autopilot
Enter - Display
F1 till F7 - Vy 1 till 7
V - Uppdragsmål
N - Nattvision
M - Karta
Numpad 8/2 - Virtuell cockpitvy upp/ner
Numpad 4/6 - Virtuell cockpitvy vänster/höger
Numpad 5 - Centrera virtuell cockpitvy
1 till 9 - Dela ut order

verkar den tiden vara förbi. Nu har de utvecklat en ny 3D-motor, som blir den stora stjärnan i Cryos kommande spel. I The *Time Machine* ändrar Wells ålder när han far genom tid och rum, och enligt spelutvecklarna ska man kunna spela om det hela ett antal gånger utan att behöva uppleva samma scener om och om igen. ONB ligger bakom musiken, som inte skulle skämmas för sig om den släpptes som en vanlig skiva.



QUAKE III-NM-DEMOS

För ungefär en månad sedan arrangerade vi på PC Gamer de Nordiska mästerskapen i *Quake III*. På CD Gamer ligger ett antal demos från tävlingen. Ni som var med kan kanske få se er själva spela här, och ni som inte var på plats kan få se hur en riktigt bra *Quake*-spelare beter sig.

SHAREWARE

GOOBIE
TAKAMARU V1.1

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

Half-Life-patchar
Half-Life: Opposing Force
Thief 2-patch 107-118

- Bara 1 kan vara billigast -

PC Förbokning:

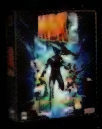
DAIKATANA 369:-

PIT DROIDS 319:-

BALDURS GATE 2 379:-

COLIN MCRAE 2.0 379:-

DIABLO 2 359:-


MDK 2 369:-

METAL FATIGUE 359:-

DIE HARD TRILOGY 2 359:-

EVOLVA 359:-

ONI 369:-

SHOGUN TOTAL WAR 359:-

HALO 379:-

COMMMANDOS	179:-
SHADOWMAN	129:-
GRAND PRIX LEGENDS	149:-
BLADE RUNNER	129:-
THIFE GOLD	179:-
COLIN MCRAE RALLY	179:-
FOCUS 2000	199:-
SEGA RALLY 2	249:-
ALPHA CENTAURI	129:-

PC Topplistan:

IMPERIUM GALACTICA 2 369:-

CORKSCREW FOLLIES 169:-

SOLDIER OF FORTUNE demo 379:-

STAR WARS FORCE COMMANDER demo 379:-

EURO 2000 379:-

F1 2000 379:-

THE SIMS 379:-

MESSIAH demo 339:-

STAR - LANCER 369:-

URBAN OPERATIONS 199:-

RUINS OF KUNARK 319:-

RALLY MASTERS 349:-

FINAL FANTASY 8	379:-
NOX	359:-
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	359:-
C & C FIRESTORM	229:-
TEAM ALLIGATOR	379:-
DOGS OF WAR	329:-
FAUST	379:-
RISK 2	299:-
AGE OF EMPIERS 2	379:-

demo = SPELBAR DEMO FINNS ATT LADDA NER !

www.webhallen.com

Dreamcast:

SNOW SURFERS 299:-

POWER STONE 299:-

CODE VERONICA 489:-

ZOMBIE REVENGE 489:-

Tävla!!

Surfa in och vinn ett Djävulusiskt spel

DIABLO II

Nintendo 64 & Gameboy:

PERFECT DARK 549:-

METAL GEAR SOLID 319:-

POKEMON STADIUM 649:-

POKEMON GUL 299:-

PlayStation:

JEDI POWER 429:-

SYPHON FILTER 2 339:-

F1 2000 419:-

TRACK & FIELD 2 449:-

RESIDENT EVIL 3 429:-

COLIN MCRAE 2.0 429:-

DVD & Musik:

POKEMON THE MOVIE 299:-

EAGLE EYE 149:-

POKEMON 149:-

FIGHT CLUB 299:-

STIFF UPPER LIP 149:-

THREE KINGS 299:-

MacOS
VI HAR SPEL TILL MAC

- 24 timmars leverans -

Adress: Fleminggatan 58 - T-Bana Fridhemsplan / Telefonorder: 08 - 673 60 01

PÅ GÅNG!

En första titt på...

MAFIA

Hidden And Dangerous-gänget drar till Chicago.

Av KIERON GILLEN

MAFIA ÄR KRIMINELLT HETT EFTERSOM...

- Du kan utforska, och utnyttja en hel stad och dess förorter.
- Det finns ett helt gäng klassiska bilar av bästa märke.
- Det drivs av nästa version av den mångsidiga Insanity-motorn.
- Du kan inte tacka nej.

UTVECKLARE	ILLUSION SOFTWORKS	GENRE	ACTION/STRATEGI
UTGIVARE	TAKE 2	RELEASEDATUM	JULEN 2000

Orkar du inte gå? Stjäl en bil. Du kan välja mellan 30 olika modeller...

GOTT & BLANDAT

Den kanske mest intressanta aspekten med Mafia är hur man försöker bland olika genrer. Du spelar Tommy, en bra grabb som har hamnat i maffians klor. Handlingen gör att utvecklarna kan blanda stenhård action, bilkörande med inslag som man i vanliga fall oftast ser i äventyrsspel.

***Mafia* tänker lyckas med det som *Kingpin* misslyckades med – att göra om gangsterfilmernas stiliga värld till ett datorspel. Det blir gott om kläddstreck, också...**

VI tänkte köra en lite omröstning. Alla ställer sig i mitten av rummet. Det som hatar *Kingpin* går till vänster. De som älskade *Kingpin* går till höger. Nej, det är din vänstra hand, Pelle. Det är den andra som är den högra. Nu kollar vi vad resultatet blev. Precis som jag trodde: *Kingpin* föll de flesta i smaken, med några få undantag. Nästa fråga. Var *Kingpin* så bra som hypen fick er att tro? Höger betyder "ja" och vänster betyder "nej."

Hmm. Jag trodde väl det. Även om folk gillade *Kingpin*, var det egentligen inte något annat än en shooter i första person med en massa svordomar. Därför är det väl tur att våra vänner på Illusion Softworks samlar upp de bra bitarna med sin idédammsugare och använder dem i ett nytt spel. Istället för sjaskiga smågangsters, prostituerade och billig sprit, får man här uppleva en värld av klart högre klass, med kritstrecksrandiga kostymer och dödsbringande vapen i fiollådor. Hurra.

De frångår *Hidden And Dangerous* massiva nivåer genom att låta det hela utspelas i en enda stad vid namn Lost Haven. Denna jättelika stad är 10 kvadratkilometer stor, och 40 kilometer terräng som omger staden har också modellerats. Såvida inte du får order som säger annat, har du full frihet att utforska dess hemligheter under ett uppdrag.

Det är tänkt att det ska vara en levande stad, så när du är ute och begår dina maffiabrott sköter invånarna sitt och hoppas att de kan gå och handla utan att bli skjuten i en illegal sprit-incident. Om du behöver en bil är det bara att ta en. Och det finns massor av bilar som du kan "låna" - 30 olika märken och modeller, som alla beter sig på ett korrekt sätt. De ingår också i ett slags belöningssystem, där du får en ny och fräsch bil av din gudfader när du har lyckats slutföra ett uppdrag.

Det här är också det första spel som använder sig av nästa generations Insanity-motor, så det finns gott om realistiska skuggor och ljus, speglar, bump mapping och motion capture. Med tanke på alla de inslagen kanske ändå brott kan visa sig vara lönande för Illusion Softworks. PCG

Det verkar som att de glömde rita färdigt bakvagnen.

KOMMER SNART!

Förbudet mot att sprida mer information om *Mafia* lär upphävas nästa månad.

UTVECKLAR DATA

Namn: Illusion Softworks

Ursprungsland: Tjeckien

Grundat: 1997

Bakgrund: Efter att ha bytt från Vochozka Trading till Illusion började de på sitt mästerverk, *Hidden And Dangerous*. I dag är de det enda framgångsrika utvecklarföretaget i Tjeckien.

Tidigare spel: Det underbara *Hidden And Dangerous* och det inte lika fantastiska add-on-paketet *Fight For Freedom*.

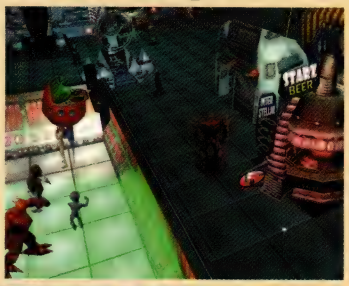
PÅ GÅNG!

En första titt på...

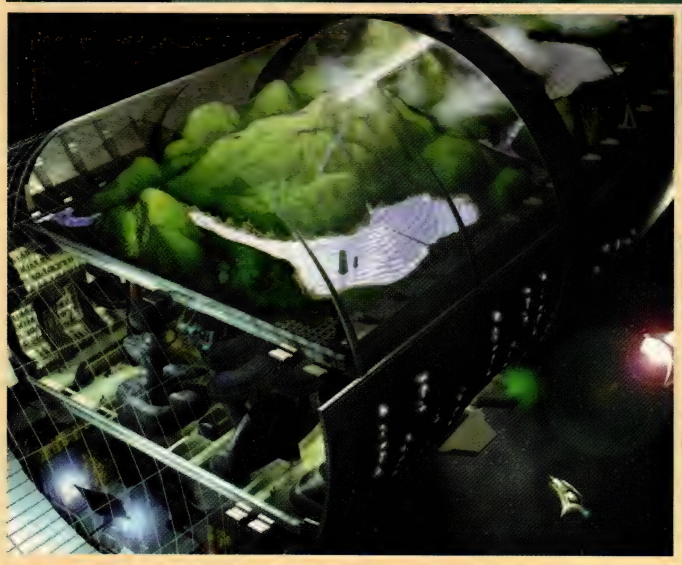
STARTOPIA

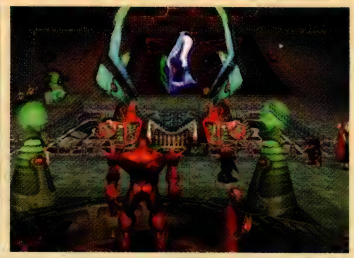
En ny stjärna på spelhimlen.

Av KIERON GILLEN



Jag tar samma sak som de där gröna gentlemännen dricker.





(Vänster) Varje rymdstation med självaktning har en biodome där man kan få krubb.
(Uppe till vänster) Det gäller att förbereda sig länge inför en Gäster med gester-session.

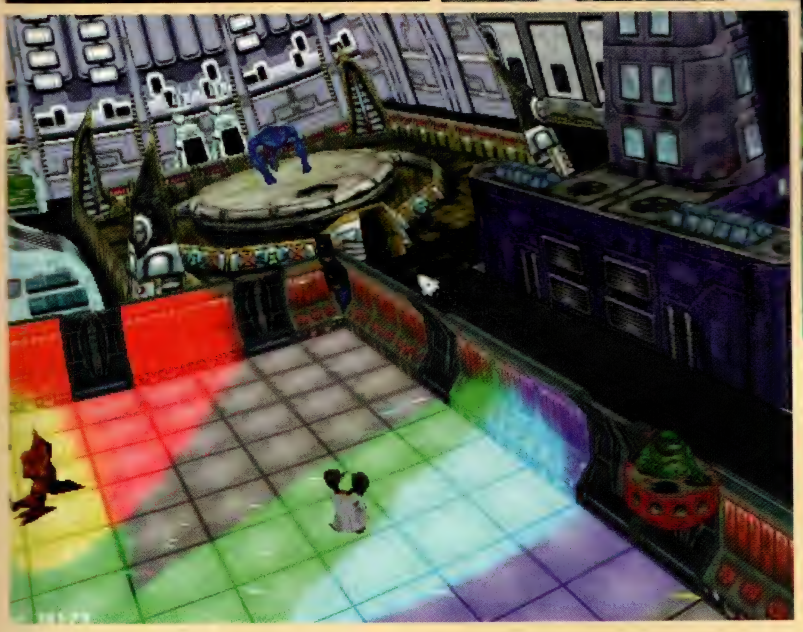
STARTOPIA KOMMER ATT FÅ DIG ATT FLYGA I LUFTEN EFTERSOM...

- Det blandar stenhård management med humor.
- Det låter dig ta biprodukter från alienkroppar och sälja dem. Jo, faktiskt.
- Det har en specialdesignad grafikmotor.
- Du kan få träffa många nya raser, sälja öl till dem och ta deras pengar.

UTVECKLARE	MUCKY FOOT	GENRE	MANAGEMENT
UTGIVARE	EIDOS	RELEASEDATUM	JULEN 2000

(Ovan) De många olika raserna gör att det finns utrymme för olika taktiker. De som jobbar med spelet får leka av sig lite också.

Det känns onekligen som ett *Theme Park World* i rymdmiljö.



LÅT oss fundera lite på det här med yttre rymden. Tänk en stund på alla de individuella piloter och passagerare som funnits med i alla världens sci-fi-spel, från de vilda hjältarna i *Starlancer* till Kilrathi.

Tänk dig att de kör sina rymdstrider hela dagarna, eller fraktar gods från planet till planet. Vad tror ni att de tänker göra när de släpar sina trötta, illaluktande kroppar från cockpiten? Någon som vill gissa? Självklart vill de ta det lite lugnt. Ta en öl eller sex och lira lite kort. Kanske sticka ut på någon klubb, om de har ork till det.

FULLT AV STJÄRNOR

Mucky Foot har utvecklat en helt ny motor för att köra sitt strategiopus, som är fullt av ögongodis. Tekniksnack? Det fyller ut rutan snyggt. (Skriv intressant och informativt - Red). Räkna med att få se dynamiskt uppdaterande reflection mapping, progressiv meshing, atmosfäriskt ljus och föremål som kastar skugga.

Oj, kolla. Det är dynamiskt uppdaterande reflection mapping. Det ser man inte varje dag.

"RÄDDA UNIVERSUM OCH GÖR EN HACKA."

I den kapitalistiska värld vi lever i, kommer givetvis ett antal entreprenörer se till att det finns möjlighet att slappna av på detta sätt. Det är i det här sammanhanget som *Startopia* placerar dig. I spelets universum har civilisationen förfallit helt, och de stationer som en gång var dess stolthet är nu mer eller mindre tomma skal. När du kliver in i handlingen kan du rädda universum, samtidigt som du själv kan tjäna en hacka.

Det kommer från Mucky Foot, skaparna av det omskrivna *Urban Chaos*, och det skulle kunna ses som en återgång till lite mer välkänt territorium för en gammal Bullfroggrupp. I grund och botten är det ett Babylon 5-'em-up, som spelas i *Theme Park*-stil. Istället för traditionella kunder, finns det ett gäng utomjordiska raser, som var och en har egna drag och egenheter. Det här innebär att din rymdmetropol måste ha ett klart mer varierande nöjesutbud än om du bara hade haft med människor att göra: alla har de olika krav på underhållningen. Det här borde leda till många olika spelstrategier.

Naturligtvis kan många olika katastrofer komma i vägen för ditt hopp om fred. Bråkiga rymdpirater kan komma och försöka ta över din rymdstation, för att ställa till problem. Sjukdomar och parasiter kan komma ombord, vilket leder till att du måste ta till medicinska kunskaper för att lösa problemen. För att slippa sådana här problem måste du hålla koll på dina gruppmedlemmar, samtidigt som du använder dina vinster till forskning. Trots dess lovande djup, verkar *Startopia* satsa på en väldigt engelsk humor, och den Star Trek-liknande seriositeten utmärker sig enbart genom sin frånvaro. Det här lär nog välkomnas av många spelare. PCG

KOMMER SNART!

Vi räknar med att kunna komma med mer rymdrelaterad info snart.

UTVECKLAR DATA

Namn: Mucky Foot

Ursprungsland: England

Grundat: 1997

Antal: 25

Bakgrund: En av de första f d Bullfrog-grupperna, grundad av Mike Diskett, Fin McGechie och Guy Simmons. De lämnade Guildfords dimmor för att göra spel. Och spel gör de.

Tidigare spel: De släppte nyligen det underbara *Urban Chaos*, och på Bullfrog var de inblandade i arbetet med *Syndicate Wars, Theme Park, Magic Carpet* och det som skulle bli *Creation*.

PÅ GÅNG!

En första titt på...

CULTURES: CREATORS OF A NEW WORLD

Asterix blandas med *The Sims*, och ut kommer något väldigt fräckt. **Av KATE LITTLE**

Eftersom kvinnorna har det så bra i spelet, kommer det kanske även att finnas möjlighet att byta kön.

CULTURES KOMMER ATT BLI OTROLIGT INNE EFTERSOM...

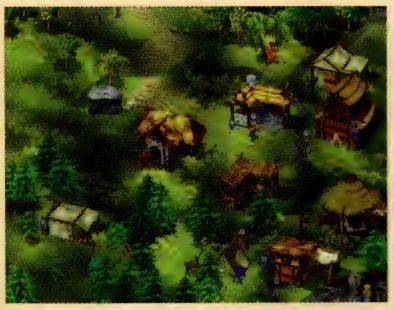
- Du kan bygga och forma både ekonomi och befolkning.
- Varje människa i befolkningen är unik.
- Grafiskt sett är det fantastiskt.
- Det är en fröjd att skåda detaljrikedomen.

UTVECKLARE	FUNATICS	GENRE	MANAGEMENT
UTGIVARE	THQ	RELEASEDATUM	AUGUSTI

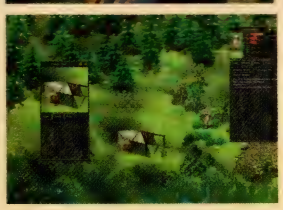
NÅGOT FÖR JÄMO

Det verkar vara helt omöjligt att få kvinnorna att jobba. De bara gifter sig, klämmer ut några ungar och ligger sedan och solar sig och äter resten av tiden. Väldigt jobbigt. Maria-Pia Boethius skulle säkert ha invändningar, men jag antar att man får berömma Funatics för att gjort ett historiskt korrekt spel. Kanske kommer det även, hemska tanke, att finnas utrymme för de som vill dra kvinnor till grottan med ett rejält grepp om håret.

Det här spelet lär bli både snygt, smått och sött. Det låter som den otäcka reklamen för det där smöret...



Vintertid är det viktigt att hålla klanerna varma. Dessutom kan du byta det trevliga knypplandet mot snögubbebyggande.



Det går även att tura, tydligen. (Obs: sägs med fördel på skånska.)

"DU VET ALLTID VEM SOM ÄR VEM OCH VAD DE OLIKA INVÅNARNA HAR FÖR BEHOV."

DET är inne att vara nordisk nu. I sommarens EM-slutspel kommer det säkert att vara många supportrar som traskar omkring med vikingahjälmar på skallen och magarna fulla av mjöd, och ABBA har varit heta för femtielfte gången i ordningen. De tyska utvecklarna på Funatics hakar på trenden, och brassar nu på med ett spel som är fullt av blonda flätor och spetsiga hattar.

Cultures är, på vissa områden i alla fall, en uppföljare till *The Settlers*. Den mikrovärld som mötte oss i *The Settlers* har nu krympt i till att bli en mini-mikrovärld. Ett gäng galler skickades tack vare, eller på grund av, en komet som föll från himlen iväg för att upptäcka nytt land att sätta ner bopålarna på. Efter en särskilt sjösjukeframkallande båtresa kommer de till sitt nya land och sedan lämnar de över stafettpinnen till dig, spelaren. Där skapar du hus, floder, skogar och förvandlar dina följeslagare till en grupp glada bönder. Stammen måste utveckla sin nya koloni, medan du ser om deras hälsa, lycka och rikedom. Du gör dem till goda kristna och ger dem uppgifter, hus och familjer, tränar krigare och helt enkelt förbereder dem för nya strategiska mål.

De här långsiktiga uppgifterna kommer säkert att byggas in i uppdrag som också kommer att kretsa kring att hitta bitar av den tidigare nämnda kometen. Där *Settlers*-serien led av att krigarna var, hur ska vi säga, lite veka, kommer striderna i *Cultures* att vara något för riktiga män - striderna kommer att utkämpas mellan olika individer snarare än mellan arméer. Ett annat intressant inslag kommer att vara din befolknings individualitet. Varje medlem (och de kan uppgå till flera hundra) kommer att vara unik, så var och en kommer att ha lite annorlunda polygonutseende, beteende och namn. Spelet utvecklas också när du bygger mer byar och börjar handla med andra stammar.

En sak man inte får glömma är att dina byar aldrig kommer att förvandlas till stora städer, så du kommer alltid att veta vem som är vem och vad de olika invånarna har för behov. På så sätt kan man säga att *Cultures* är en lantlig version av *The Sims*.

De har mycket kvar att göra, men Funatics är ena snabba rackare. Vi ser fram emot att få fira det färdiga spelet med en fest under bar himmel. Vi får bara inte glömma bort att binda fast den på redaktionen som är den sämsta dansören. Han vet själv vem han är... PCG

UTVECKLAR DATA

Namn: Funatics Development

Ursprungsland: Tyskland

Grundat: 1998

Antal: 13

Bakgrund: Teamet leds av toppkrafterna Thomas Friedmann, Thorsten Knop och Thomas Hauser.

Tidigare spel: Catan, en konversion av ett populärt brädspel som de riktigt minnesgoda säkert kommer ihåg.

KOMMER SNART!

Vi räknar med att kunna recensera spelet innan sommaren är slut.

Det går inte att göra något dumt, för alla vet vem du är.

NYHETER

7 VRÅLFULLA GAMERSIDOR...

ÄVENTYR

ESCAPE FROM MONK

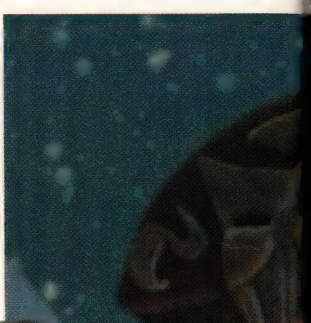
Monkey Island 4 är officiellt, och Hjalmarson är alldeles till sig!

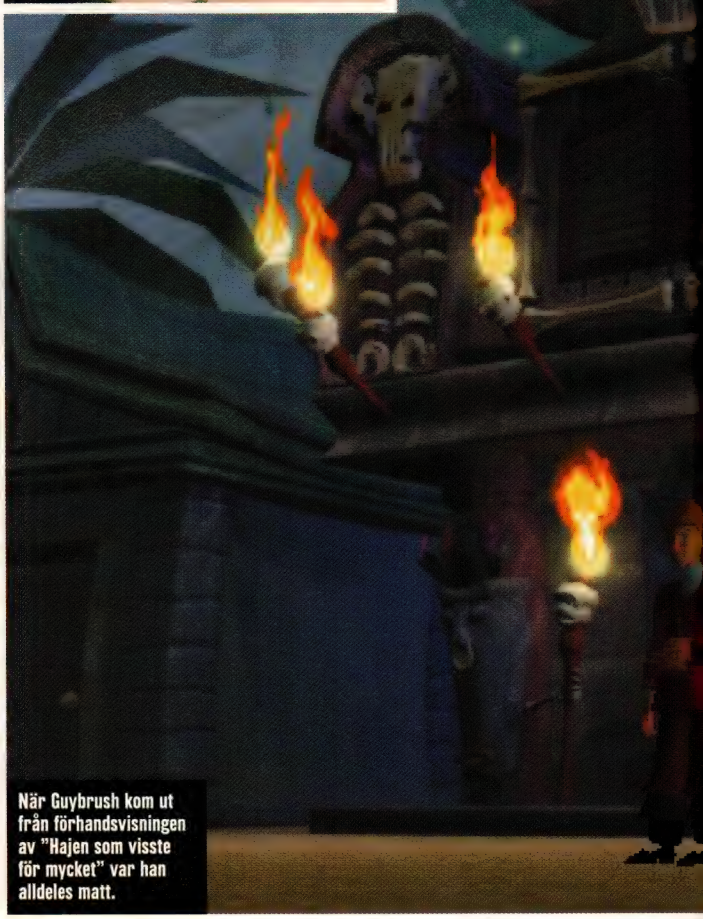
Till redaktionen får vi då och då mail som påpekar att vi är insnöade på förstapersons-shooters och RTS, och att vi därför försummar andra genrer som RPG och äventyr. Ni vet ju att detta inte är sant. Minst två av oss gör inget hellre än att sitta klistrade framför skärmen med klurigt äventyrliga problem, eller skäggigt orcherstinkande RPG. Så är det, och så snart det dyker upp ett dylikt spel så gör vi allt för att hjälpa det på traven, om det ser ut att kunna bli något.

Entré *Escape From Monkey Island*, fjärde delen i en av de bästa, om inte DEN bästa, äventyrsspelsserien genom tiderna. Guybrush Threepwood och hans nyblivna fru, Guvernör Elaine Marley-Threepwood, återvänder till välbekanta Melee Island där de finner att en viss Charles L. Charles ställer till trubbel. Han har nämligen dödförklarat Elaine, och nu försöker han ta hennes post som guvernör. Äventyret, som tydligen innehåller allt från tjuveri till voodoo och diverse proteser, kan således ta sin början, och Guybrush och du själv måsta använda all list som står till ert förfogande om ni ska rädda det lilla ö-paradiset från ondskans lakejer och något som lite kryptiskt kallas den Ultimata Förolämpningen.

Humor, humor, alltså, precis som det ska vara. Och denna gång är det i underbar 3D. Guybrush ser mer levande ut än någonsin, trots den serietidningsaktiga stilen. Bakgrunderna är bland de bästa vi sett, och det kommer att bli ett stort nöje att åter igen få lösa idiotiska gåtor bland pirater och sjöbjörnar. Bravo, LucasArts.

■ Förvänta er mer om *Monkey Island 4* i nästa nummer av PCG, då vi är tillbaka från E3 med en exklusiv förhandstitt i bakfickan.

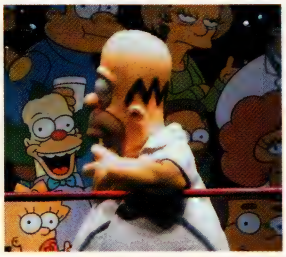




När Guybrush kom ut från förhandsvisningen av "Hajen som visste för mycket" var han alldeles matt.

E3

Micke och Jocke kom hem från E3 med en nyhetslunta.
SID 20



NM I QUAKE III

Man kantjäna pengar på att spela datorspel, och ha kul.
SID 22

EPILOGUE

Team Sigma satsar på traditionell resurshantering.
SID 24

EY ISLAND

EPIC ÄR HEMLIGA

Epic planerar för framtiden. Vi snokar i deras byrålådor.

Epic är som vanligt ganska tystlåtna om vad de har i görningen, men om man vet var man ska leta, så kan man få reda på både det ena och det andra. Exempel?

Ja, de har just registrerat hemsidorna unrealwarfare.com, unrealwarfare.net, och unrealwarfare.org, vilket ju ger en ledtråd om något som heter "*Unreal Warfare*". Faktiskt. Detta, tillsammans med en del uttalanden som de gjort, pekar mot att de håller på med ett helt teambaserat spel. De har även registrerat andra domäner, inklusive ascension.org och ascension.com. Vi antar att detta är relaterat till Tim Sweeneys nya grafikmotor och spelet som ska drivas av den. Då det ursprungliga *Unreal* tog fyra år att färdigställa, kan nog detta mystiska *Unreal Warfare* vara något för *UT*-fans att se fram emot i väntan på *Ascension*.

SPORT

SYDNEY 2000

Spring Forrest! Spring!

Som du kanske vet så är det OS i år. I Sydney, faktiskt. Ligger i Australien. Koalor, kängurur, Foster's Beer. Hurra.

Men vad göra om man inte själv får vara med och tävla? Jo, man spelar spelet så klart. Eidos är officiell utgivare för eventen, och det här blir en skön tillbakagång till C64 och TAC 2 (Summer Games någon?) *Sydney 2000* utvecklas av Attention, och med finns en hel drös grenar från 100m och tresteg till simhopp och kajakslalom. Förutom arkadlägena så kommer man även att kunna träna sina karaktärer. De kan således utvecklas från total vekling till komplett muskelatlet. Yay!

... och Anna Lindberg gör en Köttbulle.

Eidos tänder den olympiska elden i augusti.

KORTISAR

Små godbitar från nyhetsskörden.

MODER RYSSLAND

Den internationella Razer/CPL-turnering som hålls i deathmatchens hemstad, Dallas, blev i april skådeplats för en smärre kontrovers. Vinnaren i det ryska heatet, Roman Alexandrovich Tatrainov - alias "pele" - fick sitt visum refuserat av moralens väktare på den amerikanska ambassaden. Varför? Det var tydligen risk för att han skulle hoppa av till USA. PC Gamer erfar att samme "pele" glatt återvände till sitt hemland efter att ha deltagit i vår alldeles egen *Q3*-turnering nu i maj.

JOLIE GÖR LARA

Efter åratal av spekulationer står det nu klart att en viss Angelina Jolie blir den som får porträttera Lara Croft i Paramounts kommande *Tomb Raider*-film. Tagningarna kommer att inledas i sommar under Simon Wests regi. West har tidigare gjort "Con Air" och "The Generals Daughter". Jolie har setts i filmer som "The Bone Collector", "Pushing Tin" "Hackers" och "Playing By Heart". Hon fick nyligen en Oscar för Bästa kvinnliga biroll i filmen "Girl Interrupted. Hurra.

PANTHEON

***Imperialism* var kanske ingen större hit, men utvecklarna Frog City ger sig inte i fösta taget. Nu kommer Pantheon - en sorts mix mellan RTS och gudaspel. Du bygger en civilisation baserad på ditt val av gud. Ares civilisation kommer således att vara krigisk, medan Eros dito kommer att försöka förföra sina motståndare. Eller? Kan bli ett *The Sims* möter *Populous*. När det hela kommer har vi inte den blekaste om.**

HAPPENING

E3 2000

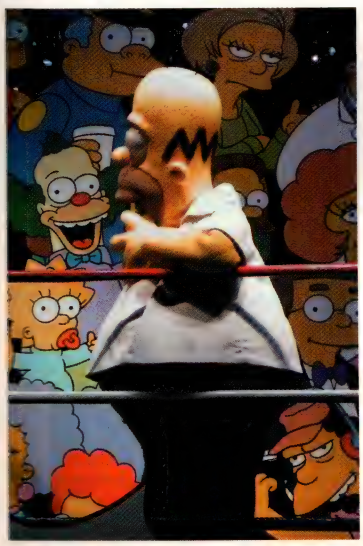
Guldklimpar och gammal skåpmat i Los Angeles.

Årets E3-mässa gick som vanligt av stapeln i ett soligt Los Angeles som huserar LA Convention Center, en av de svulstigaste byggnader som PC Gamers utsända någonsin beträtt. Tre enorma hallar fulla av hugade journalister, ettriga PR-människor, ivriga utvecklare och spel, spel, spel så långt ögat kunde nå. Och så booth-babes i massor. Amerikaner och japaner ägnade antagligen mer tid åt dessa än åt det de var där för att täcka, men vi skandinaver, och då i synnerhet PC Gamers utsända, gav inte dessa mer än ett ögonkast, fasta i förvissningen om att de sötaste flickorna redan finns på hemmaplan.

Det mesta på årets mässa har vi redan täckt i PC Gamer, vilket gjorde den till något av en besvikelse. En del guldklimpar stod dock att finna, och dessa glimmade desto mer. LucasArts fjärde del i *Monkey Island*-serien, *Escape From Monkey Island* var en given höjdpunkt, och kanske det spel som PCG:s utsända blev mest våta i byxorna över. Shiny Entertainments *Sacrifice* lyckades också blända med sina enorma landskap och nästan magiska grafikexcesser. Trots att teamet bakom *Fallout 1* och *2* har börjat jobba för Havas, kunde Interplay överraska med nya *Fallout Tactics*, som utvecklas av australiska Micro Forte. Givetvis visade Interplay också upp sina RPG-titlar, *Baldur's Gate II* och *Neverwinter Nights*, vilka levde upp till alla förväntningar.

Activisions *Return to Castle Wolfenstein* verkar kunna hedra föregångaren, med härligt detaljerad grafik, sjuk humor och massvis med nazister som bara väntar på att bli fyllda med bly. Att spelet skulle komma visste vi, men att det skulle se så här bra ut var det nog ingen som trodde. Svunnen är verkligen den tid då FPS:en såg ut som den där 3D-skärmsläckaren i Windows. Microsoft visade upp ett urgammalt X-Box-demo (snark), men kunde överraska med ett nytt spel - *Sigma*. Vi kan avslöja att de har kastat alla moraliska skrupler, för att ge sig in i den experimentella genetikens tidvarv. *Freelancer*, från samma utgivare, har sedan förra årets mässa bevarat sitt enorma försprång. Universum har aldrig tidigare varit så vackert och levande. Spelet är oerhört ambitiöst, och utvecklarna vill visa att det verkligen går att skapa en levande rymd, där saker och ting sker oberoende om spelaren är på plats eller inte. Hur

det går vet vi nog inte ännu på ett tag. Peter Molyneux var givetvis också på plats med sitt *Black & White*, vilket han demade inför en mållös publik. Det här spelet blir om möjligt snyggare och snyggare för var dag som går. Snyggt var också *Giants*, som vi fick prova på ordentligt. Koden var oerhört stabil, och Citizen Kabuto, den store jätten,



tedde sig extremt levande då han hoppade och stampade ihjäl små varelser för hjärtans lust.

Årets mässa var, förutom fattig på riktiga nyheter, även en av de mest högljudda tillställningarna någonsin. Trots att en del utgivare hade en del riktigt bra titlar att visa, dränkte de demonstrationer av dessa med pumpande techno-musik, kombinerat med boxningsmatcher, Lara Croft-framträdande och BMX-ramper. Till nästa år efterlyser vi lägre volym, färre booth-babes, mindre spektakel och mindre kommers. Det är spelen vi vill åt, och inte allt krims-krams runt omkring (även om det visst kan vara trevligt med freebies). Detta är dock ett väldigt skandinaviskt synsätt, och till nästa år kan vi nog vänta oss än mer herrejösses-upplevelser. Amerikaner och japaner dominerar ju trots allt den digitala underhållningen, och till dess att de får lite mer folkvett under baseball-kepsarna, så är det bara för oss européer att hänga med.

De verkliga frukterna av PCG:s lilla resa får ni läsa allt om i nästa nummer. Då går vi in och synar mässans viktigaste titlar under luppen - missa inte det.

KORTISAR

CAPCOM VÅRDAR SPRÅKET

Konsolgiganterna Capcom planerar att släppa ett online-RPG vid slutet av året. Man hoppas att *Raynegard* ska attrahera över en miljon spelare världen över, och att över 5000 ska kunna spela samtidigt under en session. Än så länge är det dåligt med detaljer, men vi vet att spelet kommer innehålla co-operation och miljökatastrofer. Spelarna ska tydligen överleva och lista ut vad som orsakat förödelsen. För att lösa problemet med språkbarriärer har man implemeterat en sofistikerad mjukvara som automatiskt översätter konversationer till japanska, engelska, franska, tyska och kinesiska.

EN POJKE FRÅN HELVETET

Har du velat spela ett lir som tar plats i Tjeckoslovakien på 60-talet? Ja, vi hade väl inte heller tänkt på det, men serietidningslicensen *Hellboy* kommer att ändra på detta med ett *Shadowman*-aktigt äventyr som tar plats i sagda land år 1962. *Hellboy* heter det, och det handlar om att sagda kille ska stoppa ett gäng demoniska typer från att invadera jorden. Detta gör han enklast med ett konstigt format huvud och en överdimensionerad högerhand. Låter det skumt? Givetvis. Det är ju Cryo som ger ut det.

ZOMBIER STORMAR AMBASSADER

Helt i co-op-andan som numera präglar allt nätspelande, har Zombie Studios (som gjorde Spec Ops) fått för sig att slå sina påsar ihop med Red Storm (*Rainbow Six/Rogue Spear*). Zombie ska designa nivåer för *Rogue Spear: Covert Ops*. Expansionen ska innehålla helt nya uppdrag såväl som en sorts tillbakablick med intervjuer med kända terroristbekämpare. Paketet borde komma mot slutet av året.

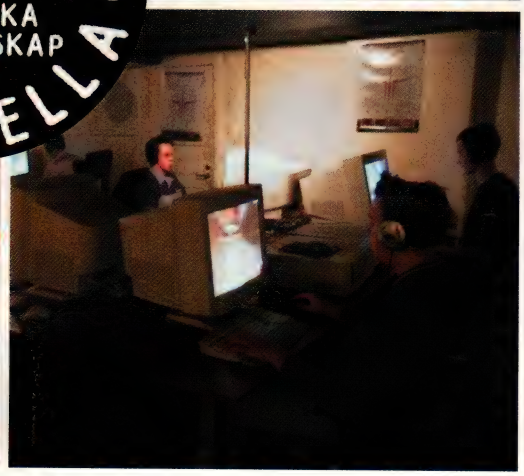
TÄVLING

NM I QUAKE III

Så gick det när årets svenska FPS-event gick av stapeln.

De som inte spelade bänkade sig genast vid storbildsskärmarna.

Jocke Bennet, LakermaN och Tomas från Söderhallens Biljard. Bara en av dem vann 100 000 riksdaler.



PC GAMERS OFFICIELLA NORDISKA MÄSTERSKAP

LakermaN_of_ FC. Ni gör bäst i att lägga det namnet på minnet. Egentligen heter killen i fråga Oskar Ljungström, men under de hektiska dagarna den 5-7 maj var det under sitt nick som han slog hela *Quake III*-communityt med häpnad, då han rakade hem 100.000 svenska riksdaler genom att vinna PC Gamers officiella Nordiska Mästerskap i ovan nämnda FPS. "Med häpnad" kanske är att ta i dock. Redan under det hektiska grundspelet stod det klart att LakermaN skulle bli en av dem som hade en verklig chans att ta hem storpotten. Han gick faktiskt obesegrad genom hela turneringen, och den ende som bjöd något hårdare motstånd var [PK] pele, en kille influgen ända från St: Petersburg i Ryssland. Det Nordiska mästerskapet var alltså mer ett Nordeuropeiskt sådant; Finland var också representerat. Vissa uttryckte sitt missnöje över detta, men PCG:s officiella ståndpunkt är och var att "lite konkurrens har väl aldrig skadat", samt att "det som inte dödar, härdar". Dessutom var detta ett öppet nordiskt mästerskap. De tre "Wild-carden" från det stora landet i öster var ödmjuka och rakryggade spelare av hög kaliber. Nu lyckades ju den Ryska Björnen inte tämja den Svenska Tigern/Älgen, så slutet gott, allting gott.

Tävlingen som sådan gick av stapeln på Quad Arena, på Söder i Stockholm. En biljardhall/LAN-hall, med riktigt goda faciliteter. Baren uppskattades av mången utslagen *Quake*are, och stämningen var hög och fryntlig, trots sena nätter och de obligatoriska förseningarna. Finalen som spelades på söndagen var den givna höjdpunkten. Mot sig hade LakermaN en herre som går under namnet [EYE]Treble. Treble hade på sin något längre väg mot finalen slagit ut storheter som DOOMer och finska uppstickaren AM fifi. Alla ansåg att han hade en chans att ta hem det hela, men 2-0 till LakermaN, med rätt överlägset antal frags, talar sitt eget språk. Vinnaren av de 100.000 kronorna var bäst, och premierades därefter.

Det var en till synes lugn Oskar som tog emot förstapriset, pådriven av de särskilt influgna kommentatorerna från Canal+ och Eurosport, men visst var han darrig på handen då han textade sitt namn på den feta checken. Vid kontakt med vinnaren dagen efter uttryckte han en stor lättnad och glädje - "Sådana här dagar skulle man ha fler av". Vi antar att det behövdes en natts sömn för att det hela skulle sjunka in ordentligt.

PC Gamer är väldigt nöjda med tävlingsarrangemanget och vill passa på att ge Söderhallen Biljard en stor eloge för det fina genomförandet. Tack även alla deltagare och all publik för ett fint uppträdande, och en oftast sportslig inställning. Grattis också, åter igen, till Oskar "LakermaN" Ljungström, som vid det här laget antagligen ligger och slappar på någon söderhavsö, och knäcker kokosnötter mot röven.

På återseende 2001!

PC Gamer - värd att vänta på.

Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.

Ibland behöver vi IT-människor någon att prata med. yesitworks.com

KORTISAR

SVÄRDSFAJT
TS-gruppen jobbar för närvarande hårt med sitt första spel baserat på *Eternity*-motorn; *Private Wars*. Det verkar bli en blandning av realtidsstrategi som tar in element från populära spel som *Rainbow Six* och GoldenEye. Mer information kommer förmodligen i nästa E3-rapport.

KLASSIKER PÅ GÅNGP
Odyssey är ett actionäventyr i realtids-3D där vi får följa Ulysses genom Homeros värld. Du kontrollerar en grupp Heretics och ditt uppdrag är att lokalisera den saknade Ulysses, slåss mot monster som Gorgons och cykloper och samtidigt riskera att dra på dig vreden från gudarna Zeus och Poseidon. 3D-karaktärerna kommer att vistas i förrenderade bakgrunder.

STRATEGI

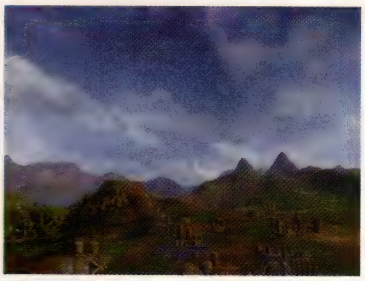
EPILOGUE

Krossar allt motstånd?

Grafiskt sett ser RTS-världen ut att ha tagit ett stort steg in i framtiden. Vi har redan recenserat det lysande *Ground Control*, och nu har vi även *Epilogue* från Team Sigma att se fram emot. Strategifans, bereden er på att putsa upp edra 3D-kort.

Medan *Ground Control* väljer en smart, driven och taktisk approach till krigföringen, så koncentrerar sig *Epilogue* mer på den traditionella resurshanteringen, som tvingar dig att borra efter olja, som du säljer för att få råd med tanks. Och, som skärmbilderna nog visar, sådana där lustiga plan som kan landa på vattnet. Utvecklarna lovar att vi ska få se en sofistikerad vädermodell, inklusive katastrofer i *SimCity*-stil. Du kommer även att kunna antända skogar, och spridningen kommer att påverkas av vinden. Skogsbrand är mumma.

■ Team Sigma borde bli klara med liret under 2001.



RTS-spelens grafik blir allt bättre, vilket dessa screenshots tydligt visar.

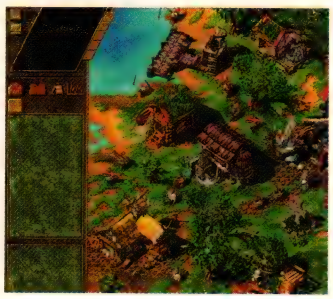
MANAGEMENT

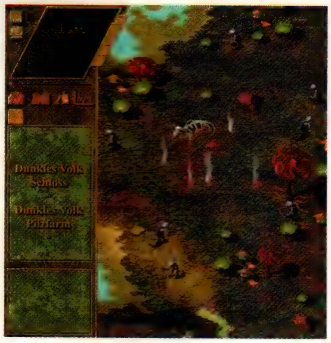
SETTLERS IV

Lägger sig till rätta...

Det är konstigt när två helt lika företeelser uppträder samtidigt, fast oberoende av varandra. Samtidigt som vi hörde att killarna som tidigare arbetade på *Settlers*-serien skulle göra comeback med management-spelet *Cultures*, så utropade Blue Byte en officiell uppföljare till *Settlers 3*. Detta har fört med sig att ett slag helt i stil med *Civ: Call to Power vs Alpha Centauri* har inletts. Borde bli intressant.

Helt klart så är *Settlers* grafiskt sett snyggare än föregångaren,





med karaktärer som ser ännu mer ut som seriefigurer, och som är ännu gladare. Två stammar har visats upp än så länge. Vikingarna är en spelarkontrollerad ras, som ställs mot de datorstyrda Dark People som hotar att ta över *Settlers*-universumet och utplåna allt liv. En handling som skulle gjort Enoch Powell stolt.

■ Blue Byte siktar på en julrelease.

ROLLSPEL

LEGENDS OF MIGHT AND MAGIC

Trollhatt med LithTech? Jösses.

På sistone har inte allt stått riktigt rätt till i *Might & Magic*-kungadömet. *Might & Magic VII* var ingen hit. *Crusaders of Might & Magic* var mediokert. Till och med det så älskade *Heroes Of Might & Magic* har förlorat sin position som kontorets favvo-lir i skolan turordningsbaserad fantasy-strategi. Det är för övrigt *Age Of Wonders* som knäppt Hjältarna på näsan. Borde inte 3DO få sin revansch snart?

Om de får det, så blir det med den här titeln - den första i *Legends*-serien. Medan *Might & Magic VII* såg ut som en gammal upptuggad kebab, använder sig legends av ståltiga LithTech 2.0 för fin-fina effekter. Det är ett RPG för singleplayer, men du kan även spela mot fem polare på nätet. Alternativt kan du dra en deathmatch med 14 andra. Handlingen är kryptisk som sig bör (ensam galning, hitta fyra artefakter för att stoppa honom, undvik att gäspa), men det finns också tillräckligt med godbitar för att vi ska höja på våra ögonbryn.

Might & Magic prövar nya grepp.

■ 3DO vill bli legendariska framåt augusti.

DET KOMMER NÄR DET KOMMER

Ni bönar och ber; releaser bitte schön. Vi tar i så det knakar och försöker ge er de senaste datumen, men ni vet lika väl som vi att sådana här saker ska tas med en nypa salt.

Baldur's Gate II: Shadows Of Amn	Interplay	4:e kvartalet
Black & White	EA	4:e kvartalet
Blade	Infogrames	2:a kvartalet
Carmageddon TDR 2000	SCI	Juni
Command & Conquer: Renegade	EA	4:e kvartalet
Commandos 2	Eidos	September
Deus Ex	Eidos	Juni
Diablo II	Sierra	Juli
Duke Nukem Forever	Infogrames	Juli
Formula 1 Grand Prix 3	Hasbro	Juni
Ground Control	Sierra	Juni
Halo	Take 2	4:e kvartalet
Hidden & Dangerous 2	Take 2	4:e kvartalet
Hitman: Codename 47	Eidos	Juni
Icewind Dale	Interplay	Juni
Klingon Academy	Virgin/Interplay	2:a kvartalet
Loose Cannon	Microsoft	Julen
MechCommander 2	Microsoft	Våren 2001
MechWarrior 4	Microsoft	4:e kvartalet
Midtown Madness 2	Microsoft	Hösten
Monkey Island 4	LucasArts	3:e kvartalet
Obi Wan	Activision	4:e kvartalet
Project IGI	Eidos	Juni
Star Trek Voyager: Elite Force	Activision	3:e kvartalet
Sudden Strike	TBA	Juni
Team Fortress 2	Sierra	2:a kvartalet
The World Is Not Enough	EA	Julen
Vampire: The Masquerade	Activision	Juni
Warcraft III	Sierra	November
Z2	Infogrames	4:e kvartalet

UTLANDET

Mmm. I afton Gdansk med kladdig Tzatsiki.

GREKLAND	POLEN
1. The Sims	1. FIFA 2000
2. Final Fantasy VIII	2. Unreal Tournament
3. Delta Force 2	3. Legacy Of Kain
4. Theme Park World	4. Flight Simulator 2000
5. Quake III Arena	5. Quake III Arena

Redaktörns Kolumn

BUNNELL ÄR OND, OCH MÅSTE DÖ

Av Joakim Bennet

Jag är besviken, å det grövsta. Hade E3-bossarna varit smarta nog att lägga mässan en vecka senare så hade vi kunnat ta del av en hel temavecka med Jerry Springer. Temat? "Keep it in the family week", så klart. En HEL VECKA med fäder som vill gifta sig med sina döttrar, syskon som funnit kärleken inom hemmets fyra väggar, och mödrar som lustar efter sin egen avkomma. Vilken höjdare! Vi fick dock lite tröst då vi kunde se på en del talk-shows som jag tror inte har nått Sverige ännu (vilket kanske är tur). På Sallys show, för att ta ett exempel, så skickade de störiga (som i röka, supa, svära) ungar i nioårsåldern till Boot Camp, där stora elaka militärer skrämde skiten ur dem. Psykologiskt helrätt, tycker givetvis amerikanerna. Det slog dem inte att beteendet kan vara ett resultat av att stackarna har vuxit upp i en fullständigt dysfunktionell hockeyfrillefamilj, på en sådan där trailer park någonstans i Amerikas skithål.

John Bunnell är kung i USA. Ni vet han som är värd för några av de uslaste TV-programmen i modern tid - World's Scariest Police Chases" , "World's Scariest Police Shootouts" och "Surviving the Moment of Impact". Vi fick vår rediga dos av denne herre medan vi under sena kvällar slackade på hotellrummet. När vi såg honom första natten så var han i färd med att beskriva något som mest liknade "World's Scariest Shopliftings", där snattare fick smaka lagens långa batong. Han är verkligen som ett kräkmedel för själen. Den nasala stämman och det grisiga ansiktet väcker upp känslor som man inte trodde fanns. Som tur är ser man även det komiska i det hela, och jag är faktiskt helt övertygad om att Chief Wiggum i Simsons är baserad på Bunnell. Om någon av er vet hur det faktiskt står till med detta, är ni välkomna att att skicka mig ett mail.

Jag vet att jag maler för mycket om TV här, men bara en sak till. Nyheterna rapporterade om ett fenomen som jag är ganska säker på att hälsovårdsmyndigheterna i Sverige snart kommer att få nys om - De utfärdade "Weed Warnings". Ogräsvarningar kort och gott. Reportern var gravallvarlig när hon rapporterade om riskerna för att barn skulle snubbla på ogräset ute på skolgårdana, sedan staden förbjudit besprutning av dessa. Detta varvades med korta intervjuer med småttingarna, som mest tyckte att situationen var pinsam. Vissa gör tydligen vad som helst för ett scoop, vilket ju är helt rätt. Jag tycker att Weed Warning ska bli ett begrepp även här hemma. Hjälp mig att föra budkaveln vidare, så är ni snälla.

E3-resan var som ni märker full av överraskningar (och vi var faktiskt på mässan, även om det inte verkar som det). Det är verkligen att förunderligt land, USA. Det har mycket gott att erbjuda (Paradise Double Sized Cheese and Bacon Burger, någon?), men minst lika mycket som får en att vilja fly hals över huvud (folk som tar upp två säten på bussen). Men så var det ju Los Angeles och Hollywood som vi besökte, vilket möjligtivs kan ge en något skev bild av "the american way of life". Jag har i alla fall börjat särskriva precis som amerikanerna gör, vilket till min stora förtret har fått Sköld att skratta gott och länge, samtidigt som han på ett otrevligt sätt klappar sig över sin begynnande kulmage. Märker ni något konstigt med texterna i detta nummer, så kan ni vara säkra på att det är jag som har varit framme

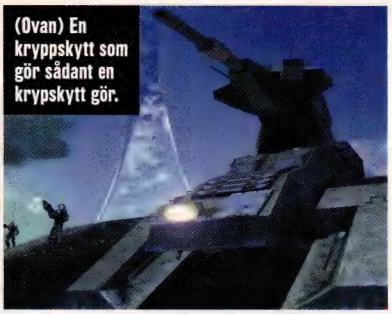
God bless America. Det kan de behöva.

Skicka nu för sjuttsingen ett mail till:
Joakim.bennet@pcgamer.net

HALO

"Hallå *Halo*." Bungie anropar försvunnen astronaut.

Av MATTHEW PIERCE



(Ovan) En kryppskytt som gör sådant en krypskytt gör.

DETTA HAR HÄNT... << Det var i nummer 37 som vi senast blev charmade av *Halo*.

Tanks är kanske tuffa, men de gör dig till en sittande fågel för alienskepp.

HALO I KORTHET

Utgivare: Take 2

Utvecklare: Bungie

Genre: Actionäventyr

Beräknat Systemkrav: PII 266, 64Mb RAM, 3D-kort.

Web: www.bungie.com

Releasedatum: Oktober

Värt att notera: Icke-linjära uppdrag tillsammans med lagbaserat spel i både single- och multiplayer. Fordon, två spelbara raser, några av de snyggaste animationerna någonsin och massor av vapen. En potentiell *Half-Life*-dödare.

INNAN vi drar igång, är det viktigt att vi sätter in fenomenet *Halo* i rätt sammanhang. Spelet har bara visats för journalister vid en handfull tillfällen, det finns bara ungefär två dussin skärmdumpar och något designdokument verkar inte någon ha sett till.

Trots detta är våra överfulla postsäckar bevis nog på hur efterlängtat det här spelet är. Nu känns det rätt att uppdatera er om dess framsteg och lägga ut alla de bilder vi inte har tryckt förut...

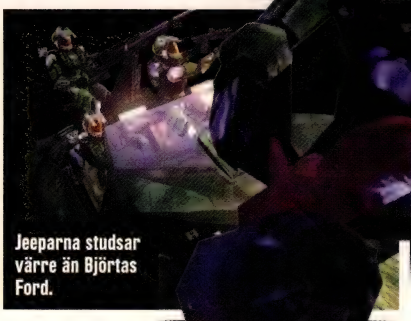
Även om bilderna tyder på annat, verkar *Halo* komma att utspelas i tredje person. Bungie har varit väldigt tystlåtna om kontrollsystemet, men med tanke på att spelet kommer att använda realistisk "inverse kinematics" - vilket ger en otrolig detaljrikedom - kan vi mycket väl få uppleva mycket mer än bara vanlig cirkelstrejfning.

Det faktum att de har lyckats få med så många olika inslag i spelet, däribland individuella animationer för pistolmagasin, förbrukade hylsor och rörelserna hos olika karaktärer medan de befinner sig inuti fordon, ger en fingervisning om att det här mycket väl kan bli den första shooter som har mer att erbjuda än bara vanlig alienslakt.

Faktum är att singleplayerspelet använder sig av ett historieberättande som påminner om det i *Starship Troopers*: du och din humanoida armé upptäcker en planet och försöker att erövra den trots massivt motstånd. Det här bereder väg för ett singleplayerspel som förlitar sig på lagarbete; dina AI-kollegor utför sådana uppgifter som att t ex bemanna kanontorn på jeepar, kör tanks och ger skydd under farliga räder in på fientligt territorium.

Bungie hoppas kunna göra uppdragen så icke-linjära som möjligt utan att behöva använda den sorts hårt scriptade sekvenser som gav *Half-Life* dess cinematiska känsla. Ett sätt att komma runt det har varit att se till att det inte existerar separata "nivåer." De hoppas på ett enormt spelområde som gör att man slipper periodiska laddningstider och som inte tvingar spelare ta en viss väg.

Genom att man tar bort specifika karaktärsklasser från såväl single- som



Jeeparna studsar värre än Björtas Ford.

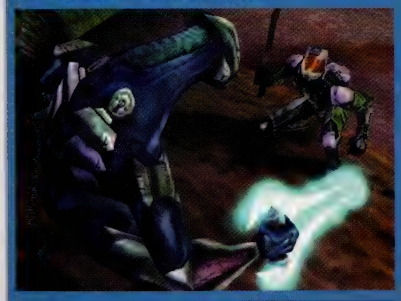
RING, RING...

Halo utspelas till största del på en ringformad planet, snarare än i en traditionell sfär. Det är oklart hur det här kommer att påverka spelsättet, även om det känns tänkbart att man kanske för en gångs skull kan vara rädd för att trilla av. Man kan från marknivå se hur den krökta terrängen sträcker sig bort i fjärran - det är en otroligt snygg effekt.

Ingen detalj är för liten för Bungie. De tar med allt vinddraget från ett alienskepp, till rekylen från en granatkastare.

LYSSNA PÅ DIN PAPPA!

De olika raserna har vitt skilda arsenaler, fast man kommer att kunna stjäla och använda fiendens vapen också. De följande vapnen är några av de som har avslöjats hittills.



Den mänskliga macheten och utomjordingarnas energy blade gör att man får närstrids-alternativ.

Surface-To-Air Missile Launcher (SAM) är det perfekta sättet att slå ut ett rymdskepp. Det är dock svårt att sikta.

Maskingeväret är inte särskilt träffsäkert, men sprutar ut kulor i en hisklig fart. Orsakar stor skada med hjälp av väldigt hett bly.

...vapen verkar ...ra hämtat ...rekt från *UT*.

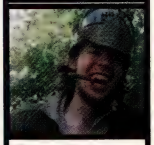
Är det där ett gevär, eller är du bara glad att se mig?

multiplayerspelen blir vissa kunskaper (köra tanks, skjuta missiler, krypskytte) tillgängliga för alla. Det här gör att behovet av bra kommunikation och koordinerat lagspel större. Du tjänar inte på att det gnabbas om vem som ska köra jeepen. Det som kanske är mest spännande är att man kan köra som både människa och alien, vilket möjliggör en mängd olika multiplayer-mods, samtidigt som singleplayerspelet blir dubbelt tilltalande.

"ETT ENORMT SPELOMRÅDE GÖR ATT MAN SLIPPER PERIODISKA LADDNINGSTIDER."

Om sådan här otrolig grafik och ambitiösa spelsätt tillåter att vi får se *Halo* på spelbutikernas hyllor i år återstår att se. Man måste också höja ett varningens finger för systemkraven; även om man utan tvekan kommer att kunna ändra detaljrikedomen. En sak är dock säker: om Bungie kan leverera hälften av vad de lovar, kommer *Halo* att bli något alldeles extra. Ni kan börja dregla nu. PCG

MED EGNA ORD



Doug Zartman, Bungies "Publicity Engineer", Pratar med PCG.

PCG: Kan du med 20 ord förklara varför vi ska hetsa upp oss över *Halo*?

Doug: Det är ett episkt sci-fi-/actionspel där du spelar den ultimata gerilla-krigaren i en stor värld full av ondskefulla aliens.

PCG: Vilket inslag är du mest nöjd med hittills?

Doug: Den fysiska realismen. För att ta ett exempel: det jeepliknande fordonets modell, med oberoende hjulupphängning och varierande hjulspinn håller samma klass som de bästa bilspelen, och ändå är det bara ett av *Halos* element.

PCG: Vilka spel har inspirerat er?

Doug: Två av våra tidigare spel har gett oss inspiration: *Myth: The Fallen Lords* inspirerade oss när det gäller 3D-terrängen, vädret, de atmosfäriska effekterna och fysikmodellen i Halos spelvärld. Vår *Marathon*-serie inspirerade den detaljerade sci-fi-handlingen och spelets intensiva action.

"Betald TS är den siffra jag tittar på när jag jämför tidningar" *Marcus Legler IQ Media -Sveriges ledande speldistributör*

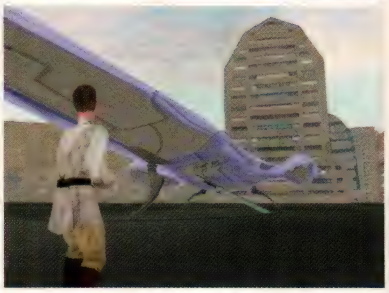
PC GAMER 35 200 ex.
(betald TS-upplaga)

SVENSKA PC GAMER
www.pcgamer.net

OBI-WAN

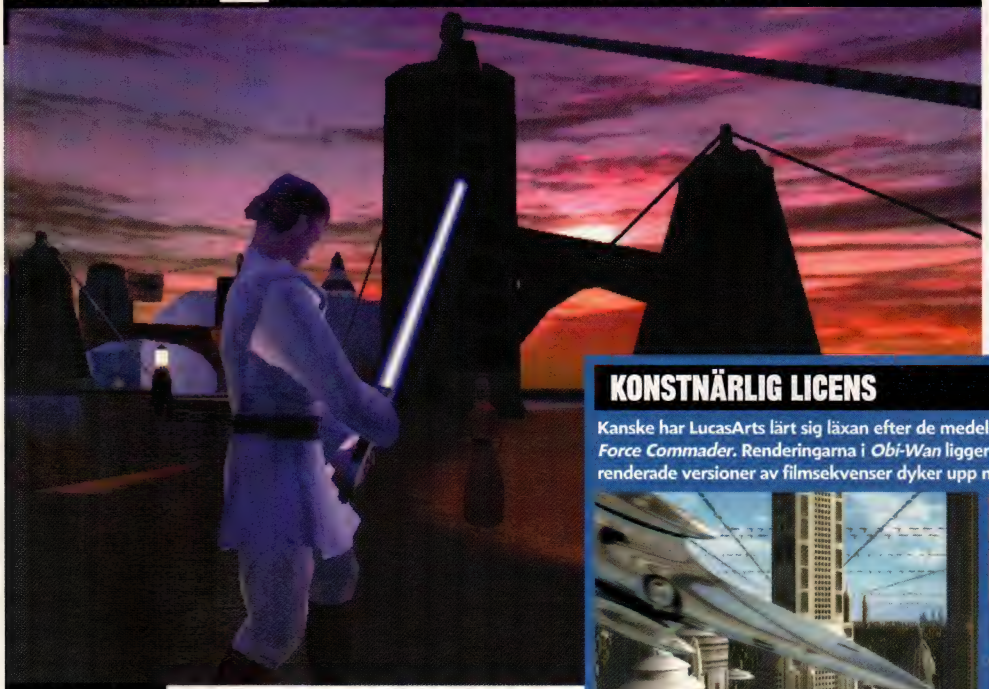
Ben får pisk av Darth Maul.

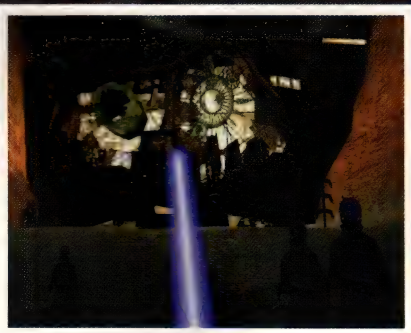
Av MATTHEW PIERCE



Obi-Wan får en biroll i Ett småkryps liv. Några sekunder senare kärade han ner sig i en myra.

DETTA HAR HÄNT... << Vi hade en exklusiv förhandstitt på *Obi-Wan* i PCG 41.

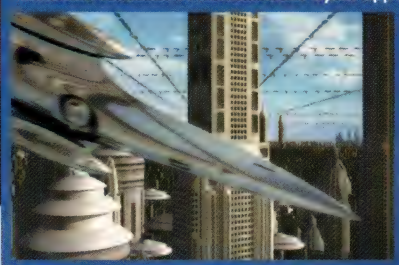


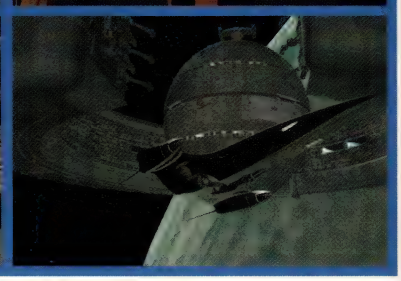


Obi fick syn på Tower Bridge i London för första gången och kunde inte hålla sig.

KONSTNÄRLIG LICENS

Kanske har LucasArts lärt sig läxan efter de medelmåttiga filmklippen i *The Phantom Menace* och *Force Commader*. Renderingarna i *Obi-Wan* ligger på en helt annan nivå. Tonvis med snygga, renderade versioner av filmsekvenser dyker upp mellan nivåerna och för handlingen framåt.





OBI-WAN I KORTHET

Utgivare: LucasArts

Utvecklare: Activision

Genre: Actionäventyr

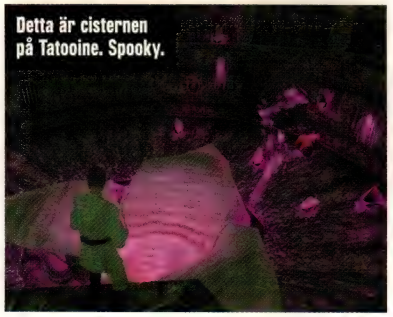
Beräknat Systemkrav: PII 266, 64 Mb RAM, 3D-kort

Web: www.lucasarts.com

Releasedatum: December

Värt att notera: Tredje delen i *Dark Forces*-serien.

KNAPPT har vi hunnit visa er de första bilderna och infon från *Obi-Wan* förrän de fick för sig att släppa ännu fler bilder. Nu är det inte bara miljöerna från Naboo och Theed som visas upp; de nya bilderna demonstrerar hur utvecklarna har tacklat sekvenserna där filmen lämnar *Obi-Wan*.



Detta är cisternen på Tatooine. Spooky.

Som ett resultat av detta får vi se mycket mer av Tatooine - komplett med Tusken Raiders, en delvis förstörd Jawa Sandcrawler och marknadsplatsen där det bland annat ingår i uppgifterna att leta efter Anakin. Det finns till och med en underjordisk cistern som hyser främmande djur- och växtliv. Hur detta passar in i intrigen har vi inte en susning om. Det bästa av allt är kanske ändå den första bilden från spelets förstapersonsperspektiv. Precis som i *Jedi Knight* och tidigare *Dark Forces*, har LucasArts valt att inkludera det vanliga förstapersonsperspektivet likaväl som det tjusiga men svårkontrollerade tredjepersonsperspektivet.

Det är fortfarande inte helt klart hur striderna kommer att fungera, även om det är givet att det kommer att finnas många fler rörelser än i *Jedi Knight* - många av dem kan kombineras. Allas favorittaktik - att reflektera laserskott - kommer fortfarande vara möjligt genom att hålla upp din sabel mot de avfyrade skotten. Självklart kommer andra vapen också att finnas; från vanliga saker som laser rifles och blasters till en uppsjö av olika användningsområden för The Force.

Dessa inkluderar redan Force Push, Jump, Throw och LucasArts bör ha visat upp det på E3-mässan - vi återkommer om detta på annan plats i tidningen. Spelets offentliga debut är intressant även av andra anledningar. LucasArts *Episode 1*-spel har, i likhet med filmen, mottagits med blandade reaktioner. *Obi-Wan* måste bli en hit för att kunna bana väg för de andra titlarna som sannolikt lär tillkännages inom de kommande månaderna. Grundat på det vi sett hittills så bör *Obi-Wan* bli den vändpunkt som gör att *The Phantom Menace* slutligen förpassas till historien. Vi återkommer med mer information om *Obi-Wan* så fort vi snokat upp på något mer. PCG

GROUND CONTROL

I STRONGLY ADVISE THAT YOU ENLIST. NOW.

"It's fast, fun, and f***ing glorious to look at."
PC GAMER

"AI and graphics are particularly impressive"
PC GAMING WORLD

"About bloody time"
PC ZONE

A battle-hardened world of 3D real-time action and tactics

Actual screenshots

SIERRA™
www.sierra-online.co.uk

massive entertainment

WON
www.won.net

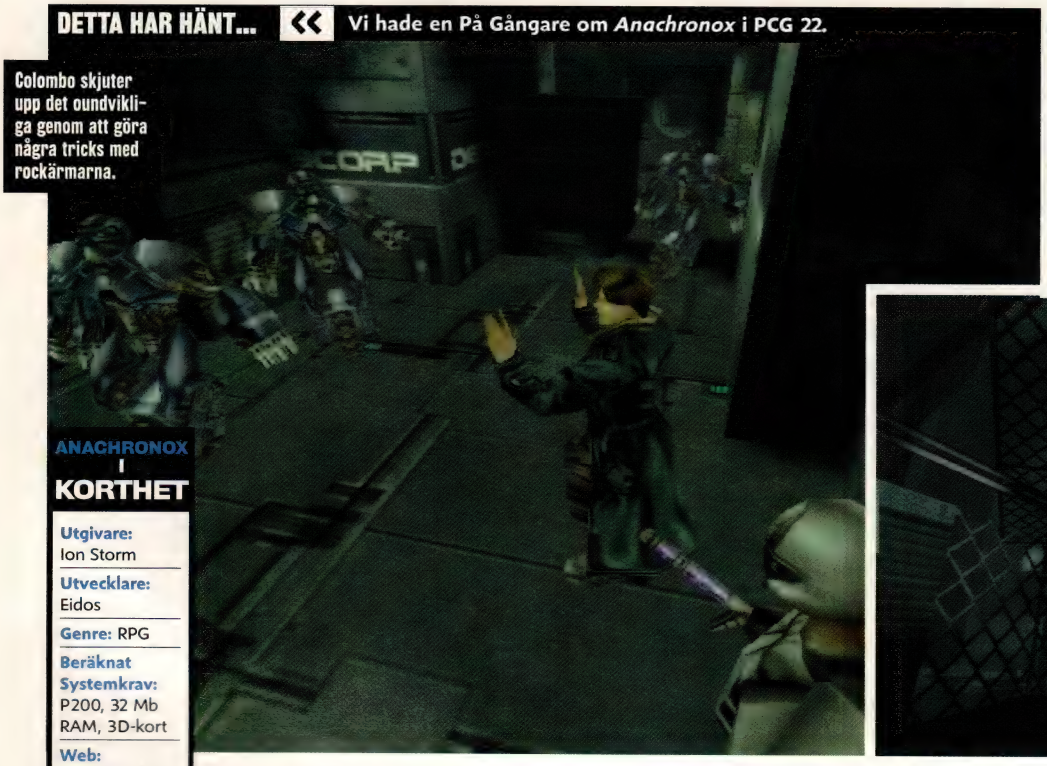
PC CD-ROM

ANACHRONOX

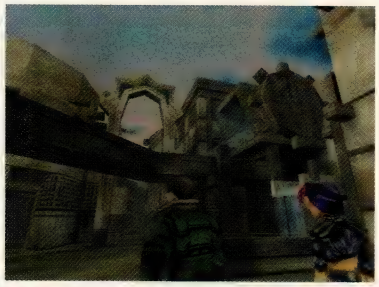
It's a hard Anachro-nox life (här kommer kören av föräldralösa barn in)

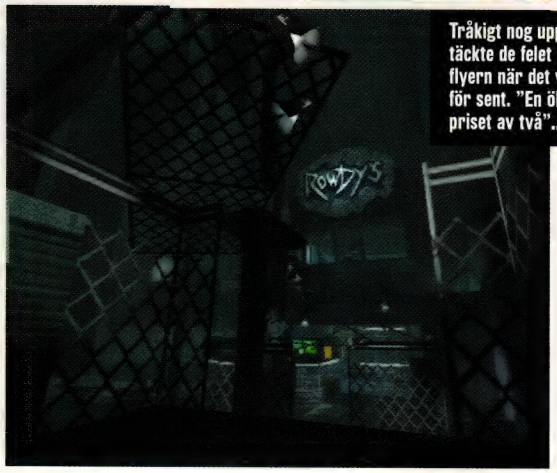
Av KIERON GILLEN

DETTA HAR HÄNT... << Vi hade en På Gångare om *Anachronox* i PCG 22.



Colombo skjuter upp det oundvikliga genom att göra några tricks med rockärmarna.





Tråkigt nog upptäckte de felet på flyern när det var för sent. "En öl till priset av två"...

ANACHRONOX I KORTHET

Utgivare: Ion Storm

Utvecklare: Eidos

Genre: RPG

Beräknat Systemkrav: P200, 32 Mb RAM, 3D-kort

Web: www.anachronox.com

Releasedatum: September

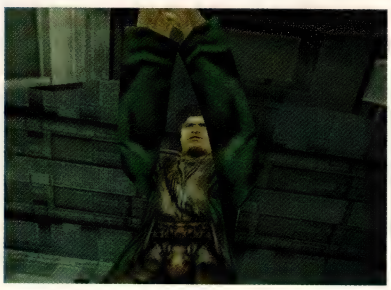
Värt att notera: En västerländsk version av en österländsk genre, gjord på rätt sätt, samtidigt som man pressar allt ur *Quake II*-motorn.

JAG är inte stolt. På min fritid, när jag inte fortbildar mig på PC-spelens område, så försöker jag (och jag hoppas att ni förlåter mig) tjäna pengar genom att göra en och annan frilansrecension för en annan tidning. Ibland till och med (djupt andetag) konsolspel. Jag känner mig smutsig.

Av någon anledning får jag lådvis med rollspel i japansk stil att recensera, fyllda av långa berättelser, turordningsbaserad strid och karaktärer med för stora ögon. Uppenbarligen har de mest berömda hittat in på våra hårddiskar, men bortsett från *Final Fantasy VII* så finns det en hel värld av RPG där ute.

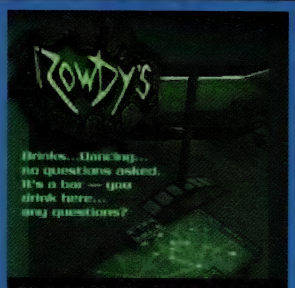
"DU KOMMER ATT FÅ SE SMÅ MÄNNISKOR SPRINGA MELLAN DINA PLÅTBEN OCH SKINGRAS I PANIK NÄR DU MOSAR ÄNNU EN BIL."

Det är denna gåtfulla genre som utgör inspirationen för det sista spelet i Ion Storms originaltrio, nu när de planerar att kombinera västerlandets yta med österländsk filosofi. Till exempel så verkar alla villiga att ha överseende med att *Final Fantasys* slumpmässiga stridssystem, faktiskt, är rena skräpet. I motsats till detta så händer striderna i *Anachronox* av andra anledningar än det meningslösa ackumulerandet av erfarenhet. Eftersom striderna är planerade i förväg kan interagerande med miljöerna också utnyttjas. Om en fiende klättrar upp på någon riskabel avsats kan ett välriktat skott få konstruk-

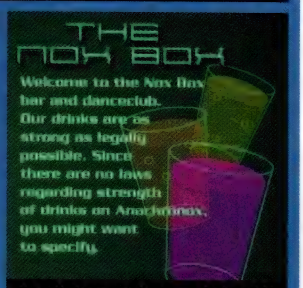


KOM UT IKVÄLL

Anachronox är staden där spelet utspelar sig och det verkar vara en jättestad skitig nog för att få *Nomad Souls* Omikron att verka som ett under av renhållning. Dessutom är allt gjort med humor. Det är en värld så postapokalyptisk att det finns en butik som heter Nice Things men den har tvingats slå igen på grund av konkurrensen från butiker av så skiftande slag som Dr Blues Very Hard Liquour och den oförglömliga Bricks, Boards, Chains and Knives. Spelets websida innehåller en grundlig titt på spelet och är väl värd ett besök. Naturligtvis strök vi våra bästa skjortor, kammade bak håret och seglade in på barerna med stil.

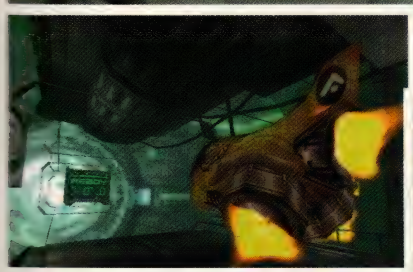


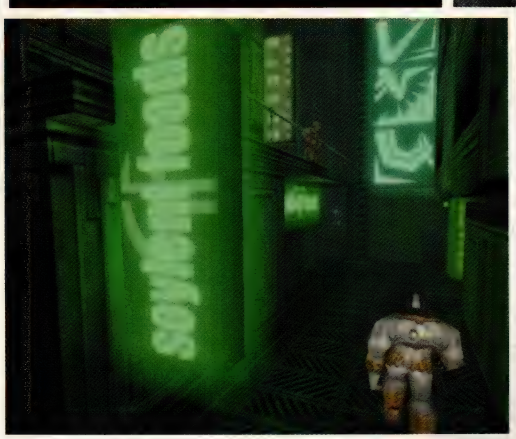
Din karaktär, Sly, tar en drink här i början av spelet. Du måste välja ut en grupp på tre personer från sju huvudkaraktärer.

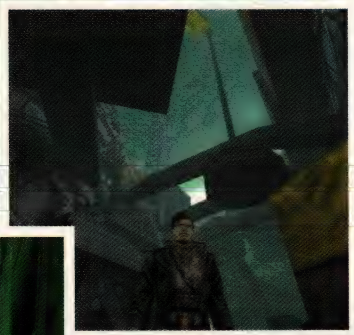


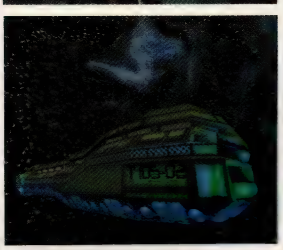
Den här baren verkar vara designad för att tilltala PC Gamer-teamet. Du kommer att kunna skapa dina egna nivåer, så låt bererna vara gratis. Hurra!

(Ovan) Gulp. Jag gör vad du säger, snälla, snälla slå mig inte. Nej, inte i ansiktet...









(Ovan) Världens första koloidade rymdstation rasslar till liv.

tionen att kollapsa och skicka dem all världens väg. Det finns också ett system som gör att vapen kan kombineras till nya, dödliga tingestar länkade till det magiska systemet som löper som en röd tråd genom resten av spelet.

Men medan utvecklarna inte har varit rädda för att ändra receptet så finns ändå kärnan i spelet kvar. Fördelen med det österländska formatet är att du kan berätta en historia med genuin känslomässig subtilitet, med känslor som sträcker sig bortom den vanliga repertoaren av hämnd, hat och blodtörst. Efter en fiffig inledning övergår *Anachronox* i en resa ner i själens mörkaste skrymslen, frammanat av filmsekvenser som Ion Storm har lagt in i den gamla beprövade *Quake II*-motorn: ett scriptsystem som är så kraftfullt att Ion Storm hävdar att inte ens de känner till dess fulla kraft.

Jag ska berätta en sak. Även om vi håller en enad front mot yttervärlden så frodas de kritiska diskussionerna bakom recensionernas polerade yta. Undertecknad är närvarande inblandad i en diskussion som gäller vilket av Ion Storms spel som har den största chansen att bli årets spel. Medan jag tror på *Deus Ex* så tror Jim McCauley på *Anachronox*. Vad resultatet än blir, så lär inte någon av oss bli alltför besviken; med två så här bra spel så känns det larvigt att gräla om saken. PCG

MED EGNA ORD

Tom Hall, Lead Designer och grundare av Ion Storm tillsammans med John Romero, lättar på förlåten för PC Gamer.

PCG: Beskriv med 20 ord varför vi ska vara upphetsade över *Anachronox*?

Tom: Tjugo ord? Jisses! Hmm.. Mysterier! Filmsekvenser! Minispel! Strider! Modulvapen! Överraskningar! Fantastiska miljöer! Skapa dina egna planeter och spel!

PCG: Vilken är din favoritdetalj hittills?

Tom: APE (*Anachronox* Programming Environment) och filmsekvenserna. Men jag gillar Flingboten ganska mycket också.

PCG: vilka spel har tjänat som inspiration för Anachronox?

Tom: Chrono Trigger, huvudsakligen. *Final Fantasy VII*. Lite *Donkey Kong 64*, faktiskt. Och ett milligram *Thunder Force III*.

PCG: Kan du berätta ett spelrelaterat skämt?

Tom: Två brebulaner kommer in i en bar. Bartendern säger: "Vi serverar inte brebulaner här." En av brebulanerna säger: (((((((. Hahahahaha!

"Betald TS är den siffra jag tittar på när jag jämför tidningar"

Marcus Legler IQ Media
-Sveriges ledande speldistributör

PC GAMER 35 200 ex.
(betald TS-upplaga)

SVENSKA PC GAMER
www.pcgamer.net

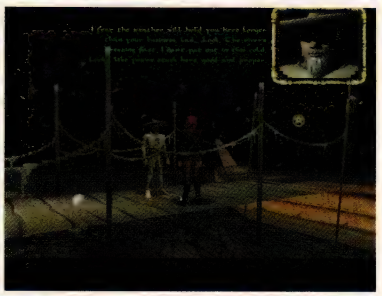
SOULBRINGER

Vid profetens skägg! Ett RPG som inte baseras på AD&D? Det kan väl aldrig stämma? **Av JOHN WALKER**

Tricket med Karlssons klister funkar varje gång.

DETTA HAR HÄNT... << Vi hade en På Gångare om *Soulbringer* i PCG 40.

Fantasy-RPG? Ja tack. Grönt armour och rosa suspensoar? Nej tack.



FINJUSTERINGAR

Istället för att välja en karaktärstyp, har Soulbringern en cirkel som är uppdelad i Jord, Luft, Eld, Vatten och Ande. När du kastar spells så stärks respektive kategori, medan en annan försvagas. Så för att din karaktär ska kunna bli kraftfull måste du balansera de fem olika delarna eller ta en risk och specialisera dig.

SOM en galen, företagsätande best slukade Infogrames nyligen varenda spelutvecklare de kunde hitta på en eftermiddag. En av de lyckliga som befann sig i jättemonstrets mage var Gremlin, skapare av det klassiska *Realms Of The Haunting*. Kärnan i teamet är intakt och deras ambitiösa RPG *Soulbringer* går framåt med stormsteg som skulle skrämma Ion Storm ur brallorna.

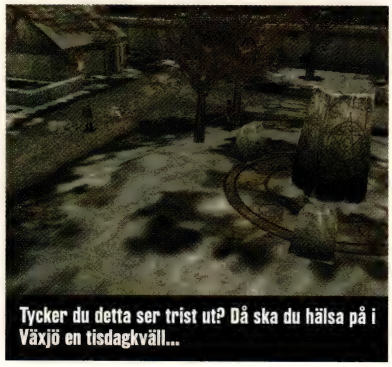
Istället för att förlita sig på en trygg licens så tar *Soulbringer* steget ut i den kalla snålblåst som kallas Originella Idéer. *Soulbringer* är inte inspirerat av en världsberömd rollspelsserie eller en serie klassiska fantasyböcker, utan sneglar på all fantasy som producerats någonsin. Överhuvud taget.

Detta ger teamet en viss frihet som annars kan begränsas om man arbetar under en långtidslicens. Det verkar dessutom som att de har ganska roligt. Du spelar Soulbringern, som gett namn åt spelet, och din uppgift är att slutföra det jobb som trollkarlen Harbinger startade: att kasta tillbaka sex onda Revenants ner i The Well of Souls. Detta låter ju ganska vagt och det är medvetet: i *Soulbringer* är det inte meningen att du ska få veta med en gång vad som pågår utan intrigen rullas upp gradvis.

Spelet är uppdelat i fyra delar, men detta är mer ett sätt att hålla kontroll på storyn. För spelarens del innebär detta ett enda sammanhängande verk som enligt Infogrames bjuder på upp till 50 timmars spelande för att klara av. På dina resor träffar du över 100 NPC:s som var och en har sina egna inspelade röster och information som de delar med sig av. Till skillnad från andra aktuella RPG så kommer du inte att bilda grupper av dessa karaktärer, men en del kommer att välja att följa med dig. De kommer dock aldrig att stå under din kontroll. Förutom dessa NPC:s så finns en stor grupp fiender som kan hackas i bitar i de härligt groteska stridsscenerna. - men orcer eller goblins förekommer aldrig.

Det mest imponerande med *Soulbringer* är grafiken. Grafiken har skapats helt från scratch av teamet och är troligtvis den vackraste RPG-3D-motor vi sett. Ingen missar de första snöflingorna som faller till marken i spelet, eller möjligheten att göra fotspår i snön. Även om man inte kan kissa i snön, så kan man dricka för mycket och sedan kräkas i snön. Vilket är lika roligt.

Det verkar kunna bli bra; faktiskt väldigt bra. Med en story av författaren till *Realms Of The Haunting* och en fantastisk spelmotor så är det här definitivt värt att satsa på. PCG



Tycker du detta ser trist ut? Då ska du hälsa på i Växjö en tisdagkväll...

SOUL BRINGER I KORTHET

Utgivare: Infogrames

Utvecklare: Infogrames

Genre: Rollspel

Beräknat Systemkrav: P233, 32 Mb RAM

Web: www.soulbringer-game.com

Releasedatum: juni

Värt att notera: En passionerad, stark historia och en fantastisk spelmotor.

DIGITALA KAMERORNA

4.695:-

FUJIFILM FINEPIX 1400
1.3 miljoner pixlar, 3x zoom med makro på 9 cm, autofokus, optisk sökare och LCD skärm, USB kontakt.

4.995:-

OLYMPUS C-21
Liten elegant digital kamera med 2.1 miljoner pixlar, Autofokus, LCD-skärm, blixt och 20cm makro.

9.995:-

CANON S-20
3.3 miljoner pixlar. 16 MB Compact Flash minne. 2x optisk zoom och 4x digital zoom. Klarar USB-/seriell port. En mängd mjukvaror för PC/Mac ingår.

2.995:-

FUJIFILM MX-1200
1.3m pixlar, LCD-skärm, blixt, klarar 32mb Smartmedia, liten och smidig, 10cm närgräns, levereras med Photodeluxe home edition. (3.495:-)

13.995:-

NIKON COOLPIX 990
Nikons nya flaggskepp. 3.3 miljoner pixlar, 3x zoom, USB, 4 olika exponeringsmetoder, kameran är fullmatad med olika funktioner och manuella inställningar.

expert

Vi är vad vi heter.

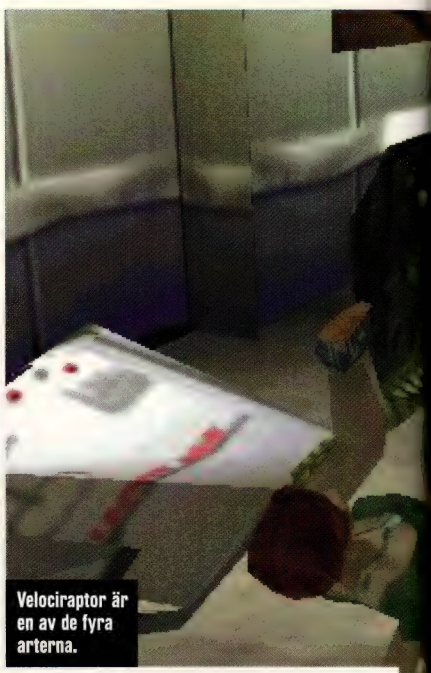
DINO CRISIS

Jätteödlorna är tillbaka, till alla väskmakares stora glädje.

Av KIERON GILLEN

DETTA HAR HÄNT... Vi har inte skrivit om spelet, men på Nature World har de säkert kört något program om fenomenet.

(Höger) Jockes raggningsteknik behövde finslipas.



Velociraptor är en av de fyra arterna.

BRUKAR du någonsin fundera i stil med "tänk om"? Hur skulle världen se ut om romarriket aldrig hade fallit? Tänk om nazisterna hade vunnit Andra världskriget? Eller om dinosaurierna aldrig hade dött ut? Om man kan se Capcoms kommande spel *Dino Crisis* som en auktoritet på området, skulle vi människor göra vårt bästa för att utrota dem - medan jätteretiplerna skulle göra detsamma mot oss. Varför kan vi inte bara vara kompisar?

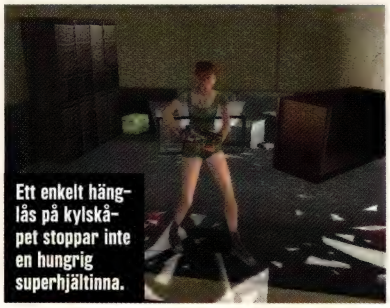
Därför att det i så fall skulle bli ett uselt spel. Man kan sammanfatta *Dino Crisis* på ett väldigt enkelt sätt: det är ett *Resident Evil* med dinosaurier. Den blandning av cinematiska vinklar, blodig action och rent äventyrande som Infogrames levererade i den klassiska *Alone In The Dark*-serien, har endast renoverats lite grann sedan Campcom använde sig av samma recept i det första *Resident Evil*. Bortsett från att man har bytt fiender och miljö, är det här inne på samma linje. Som tur är verkar den här formeln fungera lika bra fortfarande.

Därmed inte sagt att det inte är fullt av många beundransvärda finesser. *Dino Crisis* det första av Capcoms spel som använder en polygonvärld att spela i, istället för att förlita sig på förrenderade bakgrunder. Det här bidrar till att speluniversumet blir mer sammanhängande, då karaktärerna inte längre verkar malplacerade i miljön. Förutom att det ser bättre ut, snabbas även laddningstiderna upp.

Till skillnad från exempelvis *Devil Inside*, som också kombinerar fulla polygonvärldar med *Alone In The Dark*-inspirerad spelstil, är kamerans rörelser strikt kontrollerade. Räkna inte med en konstant *Tomb Raider*-aktig vy bakom spelkaraktären hela tiden - det är endast de allra mest cinematiska vinklar som duger åt Capcom. Eftersom man använder 3D-grafik istället för förrenderade bakgrunder får man en ökad flexibilitet, vilket ibland leder till klassiska svepande kamerarörelser, och andra manövrer av samma klass.

Din karaktär, den givetvis knappt påklädda hjältinnan Regina, visar sig vara klart mer kapabel än Clare och Leon, hennes motsvarighe-

"I OCH MED ATT MAN ANVÄNDER 3D-GRAFIK ISTÄLLET FÖR RENDERADE BAKGRUNDER FÅR MAN EN ÖKAD FLEXIBILITET."



Ett enkelt hänglås på kylskåpet stoppar inte en hungrig superhjältinna.

DINO CRISIS I KORTHET

Utgivare: Virgin

Utvecklare: Capcom

Genre: Actionäventyr

Beräknat Systemkrav: P133, 32Mb RAM, 3D-kort

Web: www.capcom.com/dino_crisis

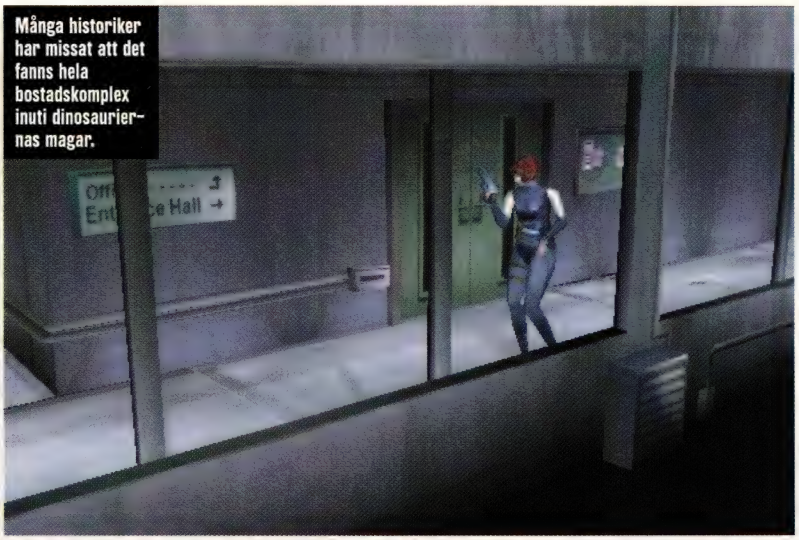
Releasedatum: Juli

Värt att notera: En ondskefull värld vars invånare är förhistoriska bestar snarare än blodrypande odöda. Mer Steven Spielberg, mindre George Romero.

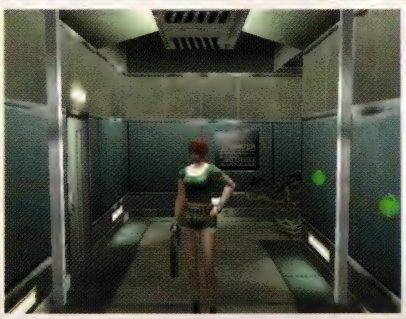
ter i *Resident Evil*. För det första kan hon - håll andan nu - röra sig med vapnet draget. När hon utför sina akrobatiska övningar är hon kanske inte lika smidig som brukligt är, men det dragna vapnet ger henne ändå stor flexibilitet när det gäller att jaga reptiler.

Nästan lika användbar är U-svängtangenten, som låter dig göra en 180-graderspiruett - något som påminner om fröken Croft - för att undkomma överdrivet välväxta ödlor; vilket du kommer att behöva göra ofta.

De svansbeklädda bestarna i *Dino Crisis* är, för det mesta, klart snabbare fiender än de levande döda - deras enda riktiga svaghet är egentligen storleken, då det bara går att klämma in fyra bestar på skärmen samtidigt. I striderna är det sedan den starkaste som överlever. Låt oss bara hoppas att det är du, varmbloding där.



Många historiker har missat att det fanns hela bostadskomplex inuti dinosauriernas magar.



HAR INTE VI SETTS FÖRUT?

Precis som vanligt i den här sortens filmliknande skräckhistorier, finns det gott om karaktärer. Fast det är vi inte intresserade av. Något som är mer spännande är hur mycket de påminner om riktiga människor. Här får ni träffa dem.

Regina är din karaktär, och hon tillhör en särskild elitstyrka. Vi vet inte vad det är, men hon påminner om en blandning av Ika Nord och Regina Lund. Lite sådär skönt kvasiintellektuell...

Det här är Kirk, en forskare som var och petade i grejer som människan inte skulle syssla med. Ser ut som en salongsberusad David Beckham innan han klippte sig.

Det här är Gale som, trots tjejnamnet, är ganska tuff. Han påminner inte om någon kändis, men tjejerna i receptionen suckade lustfyllt åt bilden.

MED EGNA ORD

Vi lyckades spåra upp en ur arten Tyrannosaurus Rex, för att prata med honom om huvudrollen i det här spelet.

PCG: Kan du med 20 ord berätta varför vi ska se fram emot *Dino Crisis*?

Rex: Grrrrrr. Bank! Bank! RAAAAAAAAAAAAAWWW!

PCG: Vilket är ditt favoritinslag hittills?

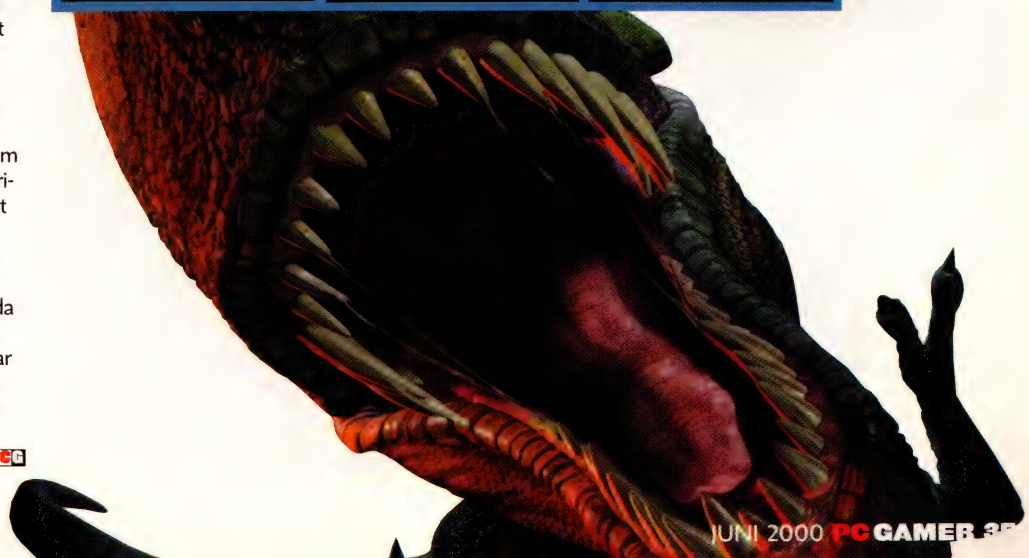
...Sniff. Sniff... Dregel...

PCG: Vilka spel har inspirerat ert arbete med *Dino Crisis*?

Rex: Grrrrrrrrrrrr! Grymt! Grymt! Nöff! Grawwwwwk! Grrrrraaaaggggggghh!

PCG: Kan du dra ett spelrelaterat skämt?

Rex: Grrrr. Kablaff! Sprutt! Klamp! Klamp! PC Gamer! Glufs! Glufs!



STAR TREK: VOYAGER – ELITE FORCE

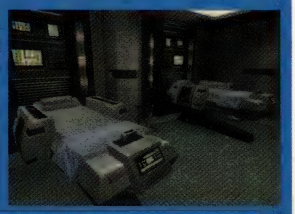
Björn Borg gör comeback!

Av MATTHEW PIERCE

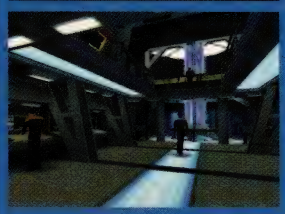
STAR TREK: VOYEUR

En viss del av charmen med *Elite Force* är möjligheten att utforska Voyagers alla olika miljöer. Kvaliteten på modellerna gör att du känner igen huvudområdena direkt - och det kommer bara att vara en tidsfråga innan du försöker få Seven of Nine att sitta brevid dig på sjukbritsen...

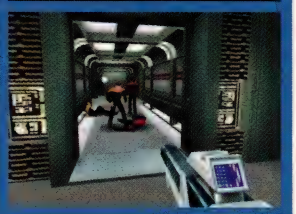
Bryggan: det är här besluten tas och kaptenens logg nedtecknas.



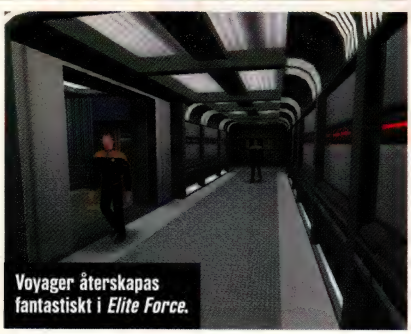
Doktorns lilla krypin – dominerat av obekväma sängar och kronisk underbemanning.



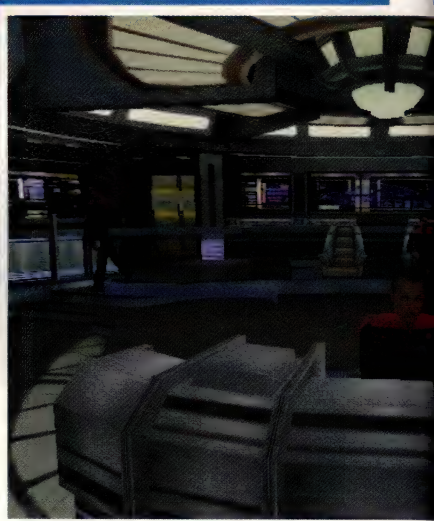
Dilithiumkristaller från golv till tak och en väldigt fallisk warp-kärna förekommer i Engineering.



Se på när din besättning trillar omkull i det skakande rummet på Gröna Lund. (Okej nu räcker det -Red)



Voyager återskapas fantastiskt i *Elite Force*.



***Star Trek: Voyager – Elite Force* utnyttjar *Quake III Arena*-motorn för att skapa ett visuellt imponerande och, ibland, riktigt ruggigt spel.**

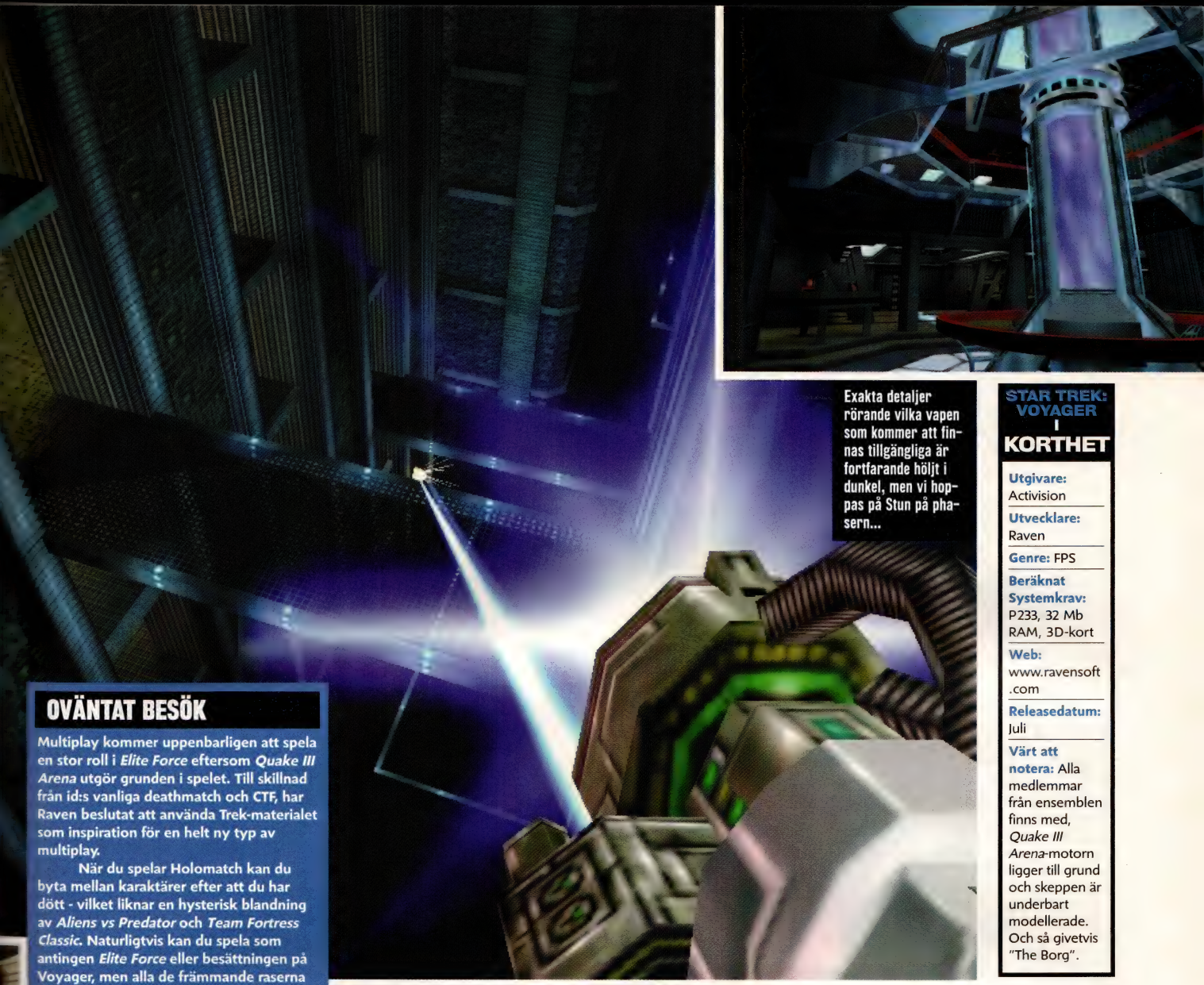
DET har blivit lite tyst kring *Elite Force* på sistone och vi fruktade att Raven hade assimilerats av sin Borg-skapelse eller att de hade gått bärsärkagång efter att nyss ha avslutat *Soldier Of Fortune*.

Men våra farhågor visade sig obefogade, för precis som vi var på väg att skicka iväg ett team för att undersöka saken, dök det upp en landsättningsstyrka bestående av utvecklare beväpnade med nya bilder och information.

Som väntat används *Quake III Arena*-motorn på bästa sätt. Det har inte förekommit något prat från Raven (som är kända för sin nära förbindelse med id Software) om att de inte skulle ha förmåga att hantera den enorma kraften i motorn. Tvärtom handskas de perfekt med ljuseffekter och krökta ytor.

Resultatet: läckert organiska interiörer från Borg-kuben, mjukt skimrande paneler på kommandobryggan och de så viktiga (och oväntat skrämmande) lasermanickerna som sitter fast på Borg-huvudena. Tack vare att Raven haft tillgång till designdokumeneten som använts av seriens skapare, har varje skepp kunnat återskapas ända ner till den sista blinkande, glödande väggbiten och ger oss därmed en ultrarealistisk miljö att utforska.

Genom att du får spela en medlem av insatsstyrkan Elite Force istället för någon av seriens huvudroller, så kan Raven ta sig mycket större friheter när det gäller spelets uppdrag, vapen och fiender. Order och hjälp kommer fortfarande från seriens huvudkaraktärer (som har röster från skådespelarna i serien), men många av de 14 andra icke-spelarkaraktärerna bör kunna innehålla några överraskningar.



Exakta detaljer rörande vilka vapen som kommer att finnas tillgängliga är fortfarande höljt i dunkel, men vi hoppas på Stun på phasern...

OVÄNTAT BESÖK

Multiplay kommer uppenbarligen att spela en stor roll i *Elite Force* eftersom *Quake III Arena* utgör grunden i spelet. Till skillnad från id:s vanliga deathmatch och CTF, har Raven beslutat att använda Trek-materialet som inspiration för en helt ny typ av multiplay.

När du spelar Holomatch kan du byta mellan karaktärer efter att du har dött - vilket liknar en hysterisk blandning av *Aliens vs Predator* och *Team Fortress Classic*. Naturligtvis kan du spela som antingen *Elite Force* eller besättningen på Voyager, men alla de främmande raserna finns också tillgängliga - inklusive Borg. Uppgiften att balansera vapnen kommer att bli en mardröm för Raven, men vi hoppas att varje ras kommer att erbjuda en unik spelstil. Ett Capture The Flag-alternativ som ställer Voyager-besättningen mot Borg? Vi kan knappt vänta.

Välkända medlemmar i besättningen delar ut goda råd.

Både Scavengers - som tar över Voyager tidigt i spelet - och de gåtfulla Etherians är höljda i dunkel, till och med så här långt fram i utvecklingsfasen. Samma sak med vapnen. Naturligtvis är din Federation Phaser utgångspunkten, men de högre vapnen i din arsenal som Scavenger Gun, Etherian Rifle och den Seven of Nine-byggda Infinity Modulator - alla är strängt hemliga. Vi vet dock att alternativa avfyrningssätt kommer att finnas (och förhoppningsvis Stun-inställning för Phasern). Det låter som om den slutgiltiga arsenalen mer kommer att likna *Unreal Tournament* än *Quake III Arena*.

Det är möjligheten att slåss mot Borg och Klingoner som gör oss lite upphetsade. Precis som *Half-Life* är *Elite Force* fullproppat med skriptade sekvenser som är gjorda för att skrämma upp dig: Borg-fyllda korridorer, vapen som plötsligt blir verkningslösa när hightech-zombierna anpassar sig och kanske - kanske - en närkontakt med Janeway. Hemska tanke. PCG

"DET ÄR MÖJLIGHETEN ATT SLÅSS MOT BORG OCH KLINGONER SOM GÖR OSS LITE UPPHETSADE."

STAR TREK: VOYAGER I KORTHET

Utgivare: Activision

Utvecklare: Raven

Genre: FPS

Beräknat Systemkrav: P233, 32 Mb RAM, 3D-kort

Web: www.ravensoft.com

Releasedatum: Juli

Värt att notera: Alla medlemmar från ensemblen finns med, *Quake III Arena*-motorn ligger till grund och skeppen är underbart modellerade. Och så givetvis "The Borg".

WARLORDS BATTLECRY

Vi tittar på när den turordningsbaserade genrens sista företrädare begår högförräderi. **Av MATTHEW PIERCE**

Vi vet ännu inte vad de där gigantiska svamparna kommer att ha för effekt...

Om du ligger pyrt till, så kan du alltid tillämpa spontan självantändning.

WARLORDS BATTLECRY I KORTHET

Utgivare: Mindscape

Utvecklare: SSG

Genre: Strategi

Beräknat Systemkrav: P233, 32 Mb RAM

Web: www.warlords.battlecry.com

Releasedatum: Juni

Värt att notera: Realtidsstrategi som fokuserar på individuella karaktärer och deras utveckling. Introducerandet av meningsfulla RPG-element kompenserar den banala fantasymiljön.

WARLORDS-serien är grymt underskattad. Nummer ett till tre i serien försåg oss med charmerande turordningsbaserad fantasy som koncentrerade sig på karismatiska hjältar och små grupper av fanatiska följeslagare. Ungefär som jag själv och PC Gamer-redaktionen.

Inför denna fjärde del har utvecklarna SSG till sist knuffat in sitt kungarike av drakar, orcer och minotaurer i realtidsvärlden. Skamligt, om man ser till det turordningsbaserade arvet, men den spelbara beta vi fick visar upp bra old school-strategi fylld av de RPG-element som Blizzard förmodligen vill ha med i *WarCraft III*.

Precis som föregångarna kretsar *Battlecry* kring en ständig hjälte; en enda mäktig enhet som skänker mod åt enheter i den direkta närheten och som kan ta över neutrala byggnader. Genidraget i spelet är ändå det sätt på vilket hjältens karaktär ständigt utvecklas.

Att döma av den spelbara betan så har SSG koll på realtidsgenren.

Efter att du valt en ras från den vanliga gruppen, inklusive onda levande döda, så kommer du till sist att nå upp till nivå två och då måste du välja ett yrke, sedan en specialitet, sedan allra sist kan du tjäna poäng för att ge dina karaktärspoäng extra skjuts (strid, hälsa etc.)

Resurshanteringssystemet har utökats med Trade och Diplomacy - resurserna kan antingen säljas eller bytas för att balansera ditt förråd. Du kommer att behöva mycket, eftersom byggnader och uppgraderingar är vanligt förekommande. De är den kanske minst originella delen av spelet, till stor del hämtat från *WarCraft II* - men man kan inte få allt.

Strid fungerar på det vanliga sättet genom att peka och klicka, men ett formeringssystem gör att du kan utföra snabba taktiska förändringar när du är mitt uppe i stridens hetta. Aldrig mer kommer dina alver att rusa med huvudet före in i en grupp ogrer, hysteriskt famlande efter sina pilar medan de får på skallen...

CIRKELN ÄR SLUTEN

Om du förlorar din hjälte i strid är det inte någon större förlust eftersom du alltid kan rekrytera någon annan (fast med samma kapacitet som en karaktär på första nivån). Dessutom är det bättre att skicka ut din hjälte i krig än att lämna honom kvar i baslägret där han bara sitter och rullar sina bepansrade tummar.

Bortsett från att han är en stenhård typ som kan utplåna arméer med ett svärdshugg så får alla enheter som befinner sig innanför hans Sphere Of Influence (cirkeln som omger honom) en liten glödande diamant brevid sig. Bortsett från att det ser trevligt ut så indikerar detta att enheten blir lite modigare - och därför mer effektiv i strid - tack vare närvaron av den hjältemodige ledaren.

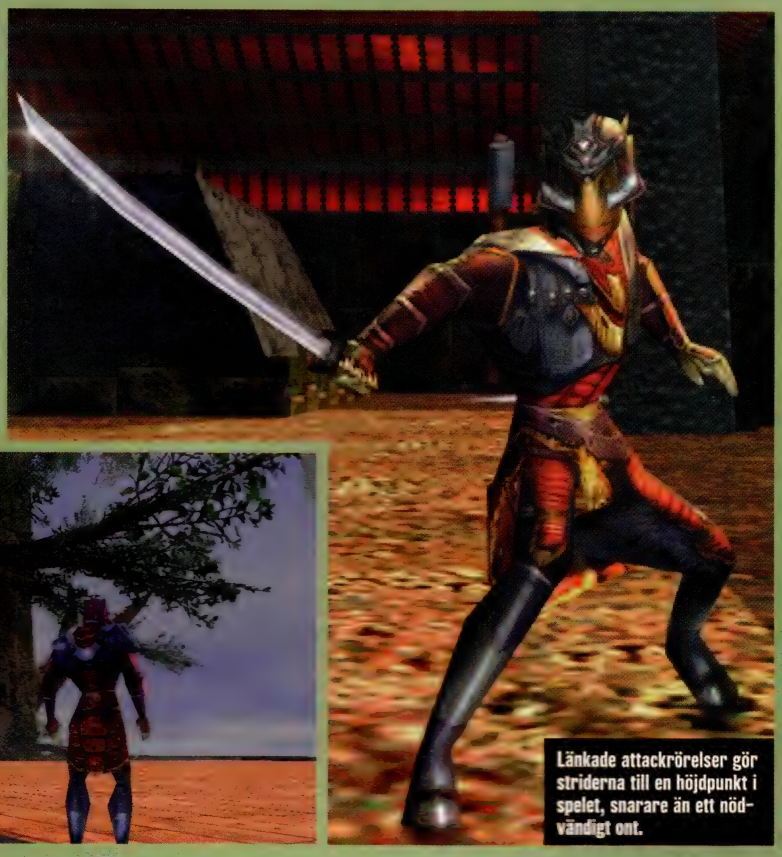
Kampanjen delar sig ganska snabbt i två delar och du kan välja att gå antingen den onda eller den goda vägen och naturligtvis spelar din bok med trollformler en stor roll. Individuella uppdrag, slumpmässigt genererade kartor, multiplayer skirmish, en lättanvänd nivåeditor... listan fortsätter. SSG vet redan hur man gör ett bra turordningsbaserat spel och det verkar som att de klarar av realtidsgenren också. PCG

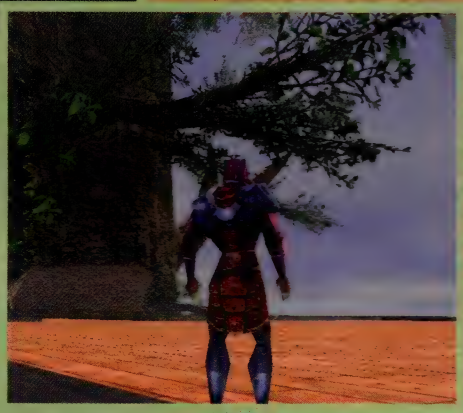
Entertainment. All rights reserved. Diablo is a trademark and Blizzard Entertainment and Battle.net
registered trademarks of Davidson & Associates, Inc.
net requires access to the Internet. Player is responsible for all applicable Internet fees.

ULTIMA ONLINE 2

MED LORD BRITISH BORTA OCH ETT *ULTIMA ASCENSION* SOM SVÄRTAT NED FÖRETAGETS RYKTE, KAN MAN FRÅGA SIG OM ORIGIN NÅGONSIN KOMMER ATT ÅTERHÄMTA SIG? UPPFÖLJAREN TILL ONLINE-SPELENS ALL-FADER KAN DOCK KOMMA ATT BLI DERAS RÄDDNING.

AV ROSS ATHERTON





Länkade attackrörelser gör striderna till en höjdpunkt i spelet, snarare än ett nödvändigt ont.

I slutet av mars lämnade Richard Gariott sitt skrivbord på Origin - företaget som han grundat 18 år och ett dussintal spel tidigare. Efter nederlaget med *Ultima IX: Ascension*, skulle han påbörja arbetet med något som kort och gott benämndes "X". Electronic Arts, som äger Origin, verkade dock inte vara alltför bekymrade över legendens plötsliga avhopp.

Och sedan följde kaos. Fast ändå inte. Richard "Lord British" Gariott har inte haft mycket att göra med *Ultima Online 2*. Istället

"LEV EFTER DE ÅTTA DYGDERNA, ELLER FÖRNEKA DEM OCH GÅ DEN "ONDA VÄGEN."

har projektet skötts om av en man vid namn Starr Long, som även låg bakom det ursprungliga *Ultima Online*.

Idén om en levande multiplayer-värld online är inte ny på något sätt. Inte ens när *Ultima Online* slog till under 1997 var det någon nymodighet. Anledningen till att succén blev så stor var att spelet lyckades framställa en värld som faktiskt kändes realistisk. System för ekonomi och äventyr växte snabbt fram från ingenting. Origin var först med att uppgradera spelkoden efter spelarnas önskemål: i *Ultima Onlines* ständigt föränderliga värld kan du sköta en affärsverksamhet, bygga ett hus, köpa ett skepp eller gifta dig.

Trots att spelet har 163.000 prenumeranter (som var och en betalar runt 100 kronor i månaden) runt om i världen, så har det stött på tufft motstånd i form av *Everquest* och *Asheron's Call*. MMORPG:s (massively multiplayer online roleplaying games) som kombinerar *UO*:s ekonomiska och äventyrliga aspekter med vackra tredimensionella världar, karaktärer och varelser. Således är det dags för *Ultima* att slå tillbaka

"Visst har det varit oroligt här sedan Gariott lämnade oss. Hans frånvaro känns, och jag önskar honom all lycka i framtiden. Ni kan dock vara säkra på att *Ultima Online 2* kommer att upprätthålla hans visioner, och att det kommer bli det häftigaste ni någonsin skådat i en online-värld. Mitt team består av de bästa människorna som jag någonsin arbetat med, och vi är helt inne på att skapa det bästa spelet någonsin."
Starr Long
Producent, *Ultima Online 2*

"Nog för att jag är häst, men SÅ stor är den inte."

Ultima Online 2 baseras på Gariotts spelvärld Britannia, men en sorts katastrof har öppnat vägar till helt nya, outforskade världar, i form av två distinkt olika "kontinenter". Det hela utspelar sig ungefär 200 år efter händelserna i *UO*, och har egentligen inget att göra med handlingen i de nio vanliga *Ultima*-spelen, som fick sin upplösning i och med Ascension.

De två nya kontinenterna kommer att vara helt olika Britannia, och dess stereotypa fantasy-värld med människor, alver och monster. En av de nya världarna kommer att ha en atmosfär av mytologi, med tyngdpunkt på naturen och det organiska. Den kallas Avenosh, och befolkas av fantastiska varelser som enhörningar och en ras känd som Meer; kattlikande humanoider med fina drag och distinkta pälsteckningar. Den andra nya kontinenten, Logosia, är futuristisk, teknologisk och metallisk till sina atmosfär, och där residerar de krigsglada Juka, såväl som Lord Blackthorne - Lord British ständige nemesis som på cybernetisk väg har återskapats ➥

till nytt liv.

Spelaren kommer att kunna börja äventyret som invånare på någon av de tre kontinenterna; en människa från Britannia. En mystisk, magiorienterad Meer, eller en krigisk och aggressiv Juka. Givetvis är du inte begränsad till att starta på just den kontinent som din karaktär härstammar ifrån: sedan den stora kataklysmen som förde kontinenterna närmare varandra har en viss integration förekommit mellan de tre stora raserna. Origin har inga planer på att formalisera regler för motsättningar (vilket ju faktiskt skulle vara som att påtvinga en viss rasism på spelarna), men rastillhörighet kommer att spela en viss roll.

UO2 kommer att följa i Gariotts fotspår, och varje karaktär kommer således att ha ett val: gör som Avataren och lev efter de åtta Dygderna, eller förneka dem och gå den "onda vägen". Givetvis är detta inte det enda valet som måste göras. Trots att det inte finns några strikt reglerade karaktärsklasser, så kommer ett komplext färdighetsytem att erbjuda den största mångfalden som hittills skådats i ett RPG. Varje färdighet eller förmåga som väljs kommer i sin tur att öppna vägen till nya val; och man utlovar även ett system som gör att nya karaktärer snabbt kan stiga i nivå, vilket gör det lättare att ta sig in i spelet.

Det mest intressanta kanske ändå är sättet på vilket färdighetspoäng kan omfördelas, vilket helt och hållet kan förändra en karaktärs egenskaper. Tydligen så kan en högnivåkrigare besluta sig för att ta sig an magin, och omedelbart förvandla sina färdigheter med det kalla stålet till erfarenhet i de arkana konsterna. Det finns inte så mycket information om detta, men vi kan inte tänka oss att spelare kommer att kunna byta hej vilt. Förvänta er vissa sanktioner eller avdrag för de som väljer att byta karriär, precis som i vilket rollspel som helst.

Det sociala kroppsspråket har fångats med hjälp av sofistikerad motion-capture.

"DRA TILL MED EN HÖG-RISKKOMBINATION SOM GÖR STOR SKADA, ELLER EN SÄKER PARERING OM DU ÄR OSÄKER."

ALLA SKA DÖ

En del gillar det, andra inte. Men nog talat om bondage; låt oss snacka om player-killing - P-king. I alla MMORPG är detta något som skapar stora problem, och det är ofta blodtörstiga högnivåtyper utan skrupler och med en smak för newbies, som är roten till det onda. *Ultima Online 2* kommer dock att innehålla stora säkerhetszoner - hela kontinenten Britannia kommer att vara en - där det inte är tillåtet att mörda andra spelare. Om du kliver in i en farlig zon, så är du omedelbart sårbar. Och således, om ni båda är villiga, är det bara att hacka på för hjärtans lust.

Problem med player-killing kan lösas i klart definierade områden.

"Även om jag anser att äventyrandet och magin i ett fantasy-RPG är viktiga element, så värderar jag spelaren som involverar sig i den integrerade ekonomin lika högt. Det kommer att bli mycket spännande att se hur handelsfärdigheter kommer att implementeras i *UO2*." Ben Hanson Designer, *UO2*/ Lead Designer, *UO* Live

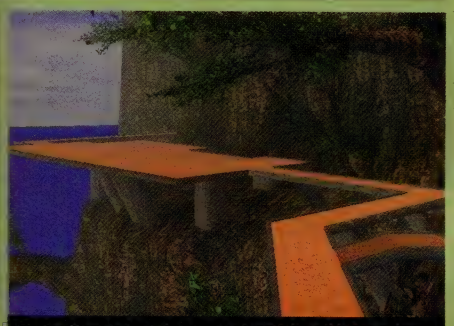
Lyckligtvis kommer *UO2* att behålla den största fördelen med originalet: de många valmöjligheterna. Varje sorts ambition kommer att tas till vara; från den blodtörstige drakdräpande paladinen, till den lille handelsmannen som inte kan se skillnad på ett svärd och ett spjut. Spelare som föredrar den senare typen kommer antagligen bli glada att få höra att Origin har lärt sig en hel del från fem år med *Ultima Online*, och att det kommer finnas en hel drös sätt som man kan tjäna pengar på - vilket ju faktiskt är vad det hela går ut på. Spelare som håller sig till jordnära sysselsättningar som att tillverka vapen och rustningar, kommer att belönas för detta med bättre egenskaper och, förhoppningsvis, ovanliga föremål som de kan skapa.

Tyvärr kommer vissa aspekter av *UO* som spelare har lärt sig att ta för givet - som

TECH-KRIGARE

Som vi hoppats är *Ultima Online 2* vida överlägset alla andra MMORPG:s när det gäller grafiken. Det är faktiskt vida överlägset det mesta jag kan komma att tänka på, om man har världarnas storlek och detaljrikedom i åtanke. Detta gör förhoppningsvis att vi kan ursäkta föregångarens hiskeliga look.

På mikronivå görs detta möjligt av en helt fenomenal teknik. Föränderliga rutmönster på karaktärsmodellerna innebär att polygonerna inte kan glida isär som de gör i de flesta andra polygonbaserade spel; istället sträcks de ut då modellen rör på sig. Dubbel kroppsanimation tillåter också att torson och underkroppen rör sig oberoende av varandra, vilket gör att man exempelvis kan slåss och springa samtidigt. Resultatet blir en underbart mjuk animation utan glipor, och utan den stilistiska looken från *Asheron's Call* och *Everquest*.



Staden Yew är byggd runt ett gigantiskt träd. Det rekommenderas att man tar en taxi hem från krogen.

Stödet för DirectX8 samt ljus och texturer som skapas av hårdvaran, borde borga för att UO2 blir en visuell fröjd.

möjligheten att köpa egendomar - inte att finnas med i den första utgåvan av *UO2*. Du kan dock vara säker på att koden kommer att vara öppen för förändringar så snart som servrarna flyter som de ska, och det är nästan helt säkert att *UO2* kommer bli lika friskt uppgraderat som föregångaren.

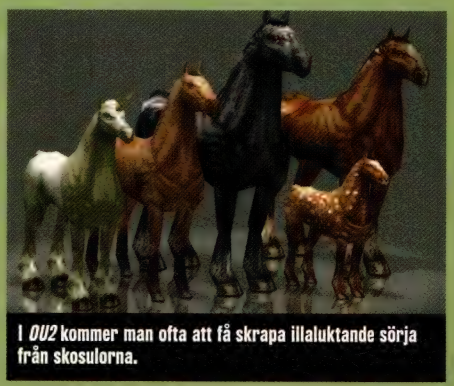
Med så många hängivna följeslagare - Origin säger att de har runt två miljoner unika besök i månaden - är det inte konstigt att företaget tar hand om sina fans. En del erfarna *UO*-spelare har redan börjat Beta-testa *OU2*, och man tar fortfarande emot förslag på förbättringar. En del av idéerna som gått till att bli element i spelet kan te sig något udda för de som inte har så stor erfarenhet av den arkana MMORPG-världen: ärr och tatueringar kan placeras ut när man skapar en karaktär. Hårfärg, hudfärg, kläder och annat likaså. Spelarmodellerna kommer att vara ännu mer detaljerade än de i *Asheron's Call*, så det finns för första gången möjlighet att få sin figur att se unik ut. Veteraner kommer dock att bli besvikna över vetskapen att man inte kan föra över sina *UO*-karaktärer till det nya spelet.

Striderna, alla MMORPG:s akilleshäl, är kanske den mest imponerande aspekten i *UO2* till dags dato. Motion capture-tekniken har använts friskt för att återge humanoida rörelser (detta innefattar även kroppsspråk och magiska gester). Bruce Fontaine, en kampsportsspecialist som arbetat med Jackie Chan, har stått modell för många av sekvenserna. Karaktärerna kan lära sig speciella kombinationer, antingen från NPC-lärare eller från andra spelare, och tillsammans kommer dessa att ge uttryck för virvlande, storslagna attacker. Borta är tiden då en spelare skröt genom att visa sin erfarenhetsnivå - nu drar de istället av några sällsynta attackkombinationer för att visa hur bra de verkligen är. Varje attack har ett offensivt och ett defensivt värde, och således kan du om du känner dig självsäker snabbt dra till med en högriskkombination som gör stor skada. På samma sätt kan du binda en säker parering till en lämplig tangent, att användas i stunder av osäkerhet.

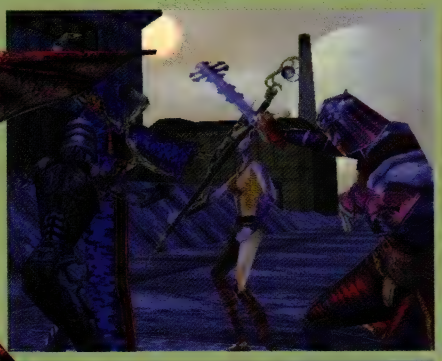
Magikerna kommer heller inte att gå lottlösa. Tio olika magiskolor kommer att implementeras, och man kan välja mellan att fokusera på en av dem och behärska den till fullo, eller att sprida sin kunskap över flera områden. Än så länge har man planerat in 100 olika besvärjelser, men vi kan nog anta att det kommer finnas än fler i den färdiga produkten.

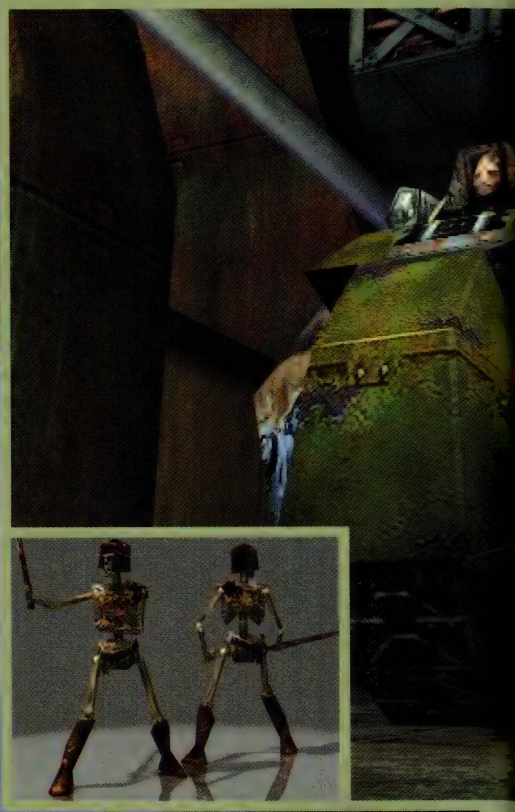
Naturligtvis är det inte bara dumma monster som kommer att få smaka på dina attacker. Player-killing kommer att vara noggrant reglerat (se "Alla ska dö!") och man håller just nu på att balansera fenomenet: betatestarna kommer att lägga ner mycket tid på detta. Om du besegrar en motståndare så får du dock välja om du vill utföra en coup de grace - och om så är fallet så tar du motståndarens ägodelar, men du får inga erfarenhetspoäng, och ditt rykte kommer att sjunka.

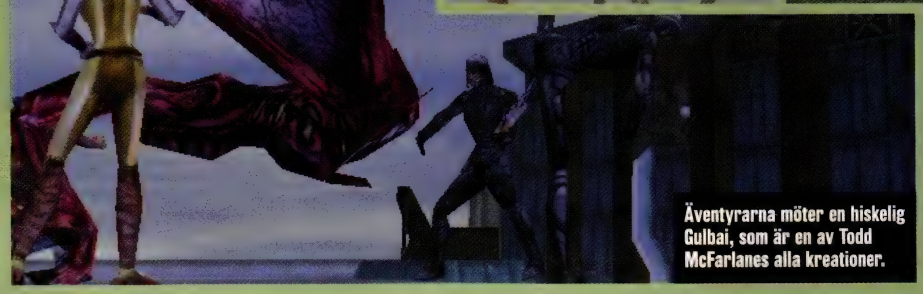
Om du har otur nog att springa in i en drake medan du fortfarande är en bagare på nivå tre, eller om du blir dödad av något annat moster, så är systemet upplagt så att du förlorar ett slumpmässigt utvalt föremål (för



I *OU2* kommer man ofta att få skrapa illaluktande sörja från skosulorna.







Äventyrarna möter en hiskelig Gulbai, som är en av Todd McFarlanes alla kreationer.

att illustrera en mild form av likskändning). Du återupplivas sedan på en säker plats som du valt ut i förväg, och du kan sedan gå och leta reda på din snabbt förmultnande kropp, och ta hand om dina övriga ägodelar. Om du är dum nog att bli dödad flera gånger i snabb följd, kommer du att börja förlora erfarenhetspoäng såväl som ägodelar. Lyckligtvis är det bara de starkaste varelserna som bryr sig om att göra livet surt för dig gång på gång - upp till en viss nivå så kommer monster att låta dig vara så snart du faller till marken, och det är således förutsatt att du har svimmat av och inte kolat för gott.

Och vad är det då för varelser som befolkar *UO2*:s uppdelade värld? Ja, Britannias invånare är sig ganska lika - även om de vackra 3D-kreationerna inte har mycket gemensamt med sina 2D-föregångare i *UO*. Logosia och Avenosh kommer dock att bjuda på en helt ny fauna - och det är här den vördnadsvärde serietecknaren Todd McFarlane kommer in. Hans skisser över *UO2*:s mer udda individer indikerar hur stora skillnaderna i miljöerna faktiskt kommer att bli: från det idylliska till det mardrömslika.

"TODD MCFARLANES SKISSER ÖVER *UO2*:S MER UDDA INDIVIDER INDIKERAR SKILLNADERNA I MILJÖERNA: FRÅN DET IDYLLISKA TILL DET MARDRÖMSLIKA."

På Avenosh är den otroliga staden Yew byggt helt och hållet runt ett gigantiskt träd. Breda gångbroar löper utmed barken på den milstjocka stammen, högt över den omgivande landsbygden. Samtidigt är staden Logos hem åt de teknokratiska Juka-klanerna, och även åt Lord Blackthorne, som håller ett vakande öga på världen från ett mystiskt, svävande fort. Det har nämnts att vi kommer få se runt 100 olika monster, men den slutgiltiga siffran kan vi bara sia om. Mer intressant är att de kommer använda sig av AI-rutiner som lånats av de brittiska utvecklarna på Bullfrog, och som användes i det underbara *Dungeon Keeper 2*. Kan detta betyda att vi kommer få se något som liknar intelligens hos varelserna i detta MMORPG? Herre jösses.

Nätet är fullt av rykten om andra planerade element. De går från att vara realistiska (du kan äga och rida på en egen häst) till att bli något mer fantasifulla (spelare kommer att kunna påverka själva världen). Det talas också om något som kallas "my.uo.com", som kommer att låta spelare expandera sina online-personligheter utanför spelet. Och det är faktiskt något på gång under ovan nämnda URL. Vad som är så bra med spelets format - och Origins erfarenhet i att upprätthålla *UO* - är att saker och ting kan komma att ändras helt plötsligt. Hur spelet än ser ut när det först hamnar på hyllorna, så kan det komma att vara något helt annat nästa dag.

Men alla dessa detaljer är faktiskt ganska förutsägbara: än så länge har vi inte sett mycket av hur det faktiskt kommer vara att spela spelet, eller hur det ska höja sig över *Asheron's Call*. Det står dock klart att Origin sitter på något absolut fundamentalt som de fortfarande smyger med. Enligt Damion Schubert, Lead Designer, kommer *Ultima Online 2* att innehålla en riktig berättelse: inte bara en bakgrundshistoria, utan en faktiskt handling. Svårigheterna med att genomföra detta är han fullt medveten om:

"Jag satte mig ned för att klura ut hur man skulle kunna implementera en faktisk handling, en som spelare kan delta i och påverka. Det är faktiskt svårare än man kan tro: berättelser är ju per definition linjära, har ett förutbestämt slut, och oftast en enda protagonist. Vi behövde något som var större; något som var bredare och som hade ett öppet slut. Något som kunde innehålla hundratals hjältar. Vi behövde en episk historia." Glöm alla de tekniska drömmarna som Origin har; detta kommer att bli deras största utmaning hittills. Och kan man således tänka sig att detta blir den största anledningen till en eventuell försening? Ja, vi får nog räkna med att denna tiden på året hinner komma ännu en gång innan vi får se härligheten. Att ro det hela i land, med hedern i behåll, kom-

I Logosia, där fantasy möter teknologi, kan en del syner te sig rätt magstarka.

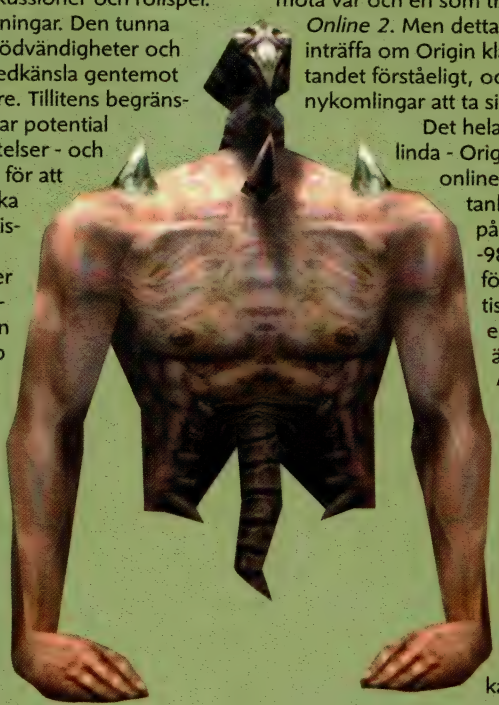
mer att bli ett tufft jobb. Hur klarar man det? Hur konstruerar du en levande historia som på ett realistiskt och rättvist sätt kan påverkas av tusentals personer samtidigt?

"Vad är det som är större och än mer episkt än ett krig? Och inte vilket krig som helst, utan ett Stort Korståg. En konflikt med dessa proportioner erbjuder ett enormt djup och en stadig grund för spelare att bygga sin egen värld på. En naturlig grogrund för soldater, hjältar och skurkar. En strid ström av meningsfulla händelser, som oförutsedda räder och fallna städer. Det målar upp en intressant spelplan för de andra invånarna, och dess själva natur erbjuder potential för djupa filosofiska diskussioner och rollspel. Lojalitetens begränsningar. Den tunna röda linjen mellan nödvändigheter och krigsförbrytelser. Medkänsla gentemot en fallen motståndare. Tillitens begränsningar. En konflikt har potential för hundratals berättelser - och vi behöver rum nog för att hundratals spelare ska kunna förtälja sina historier."

Således kommer de två nya kontinenterna att göra mer än att bara erbjuda djup och fokus för det vanliga rollspelandet som vi redan är bekanta med. Skillnaderna mellan de nya folken och de nya områdena kommer att spä på konflikten, och teknologi, vilket är något helt främmande för Britannias folk, är själva stöttestenen.

"Teknologin är något som kan motstå magi utan att för den skull vara något ont, och ändå är den ett hot mot Britannia som vi känner det. En helt ny, och väldigt intressant situation i vilken man kan utforska *Ultimas* olika Dygder. I en del kommer den att ingjuta fruktan inför det okända, och andra kommer att se den som början på en ny morgondag. Och viktigast av allt - den är en värdig motståndare till magin."

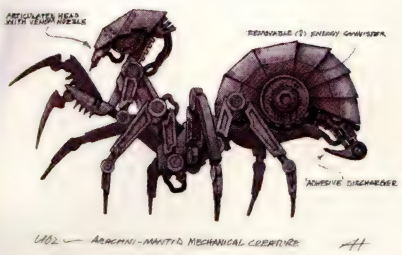
Utan att vara ond: det är det som är nyckeln. Valet mellan godhet och ondska kommer inte att vara lika självklart längre: ett moraliskt och ideologiskt val kommer att möta var och en som träder in i *Ultima Online 2*. Men detta kommer endast att inträffa om Origin klarar av att göra berättandet förståeligt, och om det blir lätt för nykomlingar att ta sig in i spelet.



Det hela är fortfarande i sin linda - Origin planerar att gå online nästa vår, och med tanke på att projektet påbörjades i september -98, så är det nog inte för ambitiöst. Men faktiskt så är det så att inte ens namnet är spikat ännu. Det begåvade 45 man starka teamet, inklusive Damion Schubert från *Meridian 59* och Jeremy Gaffney från *Asheron's Call*, kommer inte kunna ge några ursäkter. Fast med fem års erfarenhet av *Ultima Online*, är det svårt att se hur de kan misslyckas. PCG

ULTIMA BESTAR

Som du kanske förstår så vet vi ännu inte så mycket om vilka monster som kommer att befolka *UO2*:s grottor, slätter och dalar. Vi vet dock att det är Todd McFarlane - mannen bakom serietidningen Spawn - som står bakom många av de olika varelserna. De flesta har inte ens fått något namn ännu, men vi har rotat fram några konceptskisser, vilket förhoppningsvis kan leda till vilda gissningslekar.



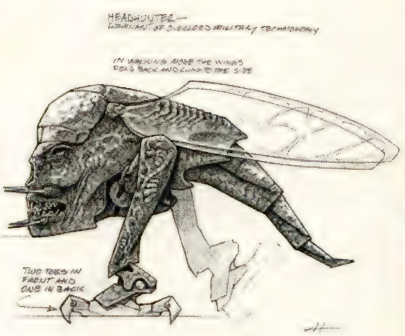
KRAHLUM

Denna tingest ser ut att höra hemma i Jukas teknologiska värld - då det ju faktiskt liknar någon sorts robotspindel. Skönt att slippa de där kobolderna, eller hur?

BAT THING

GULBANI

Den hemska Gulbanin måste ha fastnat i någon av evolutionens alla återvändsgränder. Jag menar, hur ska den kunna bli intim utan att orsaka allvarliga köttsår?



HEADHUNTER

Ah, den mysiga Headhuntern. Kan ses hängandes på någon av Britannias alla barer och caféer, suktandes efter nystekt bacon. Eller?

TEAM FORTRESS 2 BROTHERHOOD OF ARMS

Varje år kommer det ett par spel som lever näst intill egna liv på Internet. *Team Fortress 2* är ett sådant. Efter att ha fått massor av mail med önskemål om en artikel, bestämde vi oss för att kolla lite närmare på denna mytomspunna titel...

Av ANDERS SKÖLD OCH ROSS ATHERTON

Man kan få panik när man kommer på att man glömt stänga av spisen.

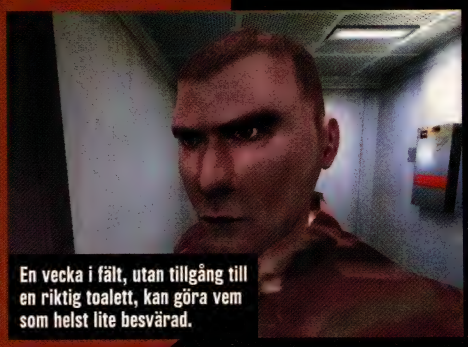
Ni känner säkert till historien bakom *Team Fortress*. Robin Walker satt hemma i Australien och höll på med ett hobbyprojekt. Valve blev imponerade av hans arbete, och bjöd över honom till Seattle. Efter framgången med *Team Fortress Classic* började Walker jobba med *Team Fortress 2*. På senare tid har det dock varit väldigt tyst om spelet.

När det här skrivs har den officiella *Team Fortress 2*-siten inte uppdaterats sedan december. Informationen om spelets mekanik och struktur är väldigt skissartad och obekräftad. Våra utsända rapporterar att Valve inte visade *Team Fortress 2* över huvud taget på E3. Trots detta sjuder nätet av *TF2*-snack, och det är fortfarande ett av de spel som allra flest läsare hör av sig om. Det verkar faktiskt som att vissa spel inte behöver en jättelik marknadsapparat för att hålla folks intresse vid liv.

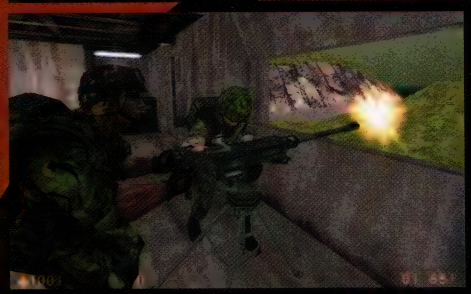
Team Fortress 2 hakar på trenden med multiplayerspel i lagform som har blivit så populärt det senaste året: *Team Fortress Classic* och *Counterstrike* har ju blivit enormt framgångsrika, och har fått stora anhängarskaror. Att det sedan görs av ett företag vars tidigare spel ligger på över 90% i snittbetyg i PC Gamer gör knappast framtidsutsikterna sämre.

TF 2 bygger vidare på det *Quake*-baserade *Team Fortress*. Deltagarna delas upp på två eller fler lag, och man måste även välja klass innan det hela drar igång. De har inte bekräftats fullt ut, men det sägs att det kommer att finnas 12 olika klasser i *TF2*. Det var på gång att man inte skulle kunna byta klass när man blir dödad, men de planerna slopade Valve. Anledningen till det är att om man hela ➥

Spelarmodellerna är grymt välanimerade.



En vecka i fält, utan tillgång till en riktig toalett, kan göra vem som helst lite besvärad.



KLASSENS TIMME

Vapnen i spelet lär även bara kunna användas av speciella klasser. Även om det finns många vapen, kanske du bara kan använda en del av dem. På så sätt blir inte någon klass för kraftfull, utan alla har olika styrkor och svagheter. Det här är givetvis ett sätt för utvecklarna att se till att hela laget blir viktigt. Man måste kunna lita på att de andra medlemmarna är med på noterna. Sade vi förresten att vapnen med största säkerhet kommer att ha olika lägen? Ibland räcker det med enstaka skott, medan man ibland behöver kunna använda sig av automatläget. Vi nuddade vid det här med klasser, ja. Det kommer med stor sannolikhet att finnas 12 stycken, och i bokstavsordning är de som följer: Commander, Commando, Engineer, Field Medic, Instructor, Machine Gunner, Marine, Officer, Pyrotechnic, Ranger, Sniper och Spy. Ett inslag som gör en Medic otroligt viktig är att han kan återuppliva döende kamrater. Teamet bakom *Team Fortress 2* har jobbat mycket med att ge Commandern bättre överblick över vad som händer, så att han kan hjälpa laget genom att välja den Medic som är närmast en döende spelare. Samtidigt vill fienden givetvis knäppa din Medic med en krypskytt, men då kan du skicka fram din Ranger som hämtar den skadade och lägger honom på ett säkert ställe där han kan få vård.

➥ tiden dör, är det ju ganska naturligt att man vill byta taktik.

Något som är spännande är att en spelare kan köra som Commander, som ser hela slaget från ovan. Den spelaren får givetvis bättre överblick än de andra spelarna, och kan därmed vidarebefordra användbar taktisk information till andra spelare via röstmeddelanden i realtid.

Det är detaljrikedomen som kan få *TF2* att slå oss med häpnad. Raketgevär har ett visst säkerhetsavstånd bakåt - om du står fel blir du grillad. Eldkastare fyller rum och skyttegravar med volumetrisk eld istället för de bitmaps som man är van vid att få se. Tunga maskingevär kan vilas på sandsäckar och liknande. De största vapnen kan inte avfyras samtidigt som de förflyttas. Det är heller inte möjligt att prova på sådant som att raket- eller granathoppa - det är bara mer realistiska knep som fungerar. Initierade källor säger att det kommer att finnas ett 20-tal kartor. Precis som mycket annat är det här också höljt i mystikens dimmor. Vi har fått reda på att det kommer att finnas bland annat kartor med klar Andra världskrigskänsla, varav åtminstone en utspelas i Italien. Där ska det ena laget försvara en stad, medan det andra laget ska invadera den. Det låter ju onekligen som ett Assault-uppdrag i *UT*, men om det påminner om det i verkligheten också återstår att se.

På det grafiska området lär *TF2* inte heller göra någon besviken. Valve har faktiskt gjort om hela grafikmotorn, vilket i sin tur gjorde det möjligt att visa snyggare modeller och mer imponerande miljöer. Det lär inte göra någon missnöjd på andra områden heller: det finns som sagt möjlighet att kommunicera med röstmeddelanden i realtid, ungefär som i *Fireteam*, vilket gör att man kan koordinera sina attacker snabbare och på ett mer precist sätt. Spionen kan snappa upp fiendens kommunikation, och det öppnar ju givetvis upp de taktiska möjligheterna oerhört. Exempelvis kan man ta fram kodord för att kommunicera med sina lagkamrater, samtidigt som man sprider medvetet

Den ultrarealistiska versionen av "Datten" började spåra ur.

TEKNIKENS VÄRLD

Skulle du någon gång känna behov av att komma nära inpå en kamrat eller fiende, går det att få ett ganska detaljrikt perspektiv. En ny funktion, med det fiffiga namnet Multi-Resolution Mesh (MRM), gör det möjligt att öka detaljrikedomen ju närmare man kommer och minska den på längre avstånd. Man behöver inte heller någon superdator för att kunna spela, då den här funktionen kan anpassas efter vilket system du har. Ett annat sätt för Valve att få spelet att flyta snabbare online är det de kallar PowerPlay - ett gäng protokoll som enligt utvecklarna ska ge låg ping. Exakt hur det ska gå till får vi nog återkomma med mer info om. Vill ni ha mer tekniksnack? Hur skulle det vara med läppsynkning i realtid? Eller något kallat Advanced Parametric Animation, som ger mer realistiska modellanimationer till exempel när man klättrar eller strejfar? Det är knappt vi tror på vad vi själva skriver.

felaktig information som fienden kan snappa upp.

Den som har spelat *Half-Life* vet ungefär vad man kan förvänta sig av nivådesignen. *TFC* hade enstaka, linjära uppdrag, medan *TF2* ibland kommer att kräva att laget utför flera uppdrag. Exempelvis måste man kanske eskortera ett antal viktiga gisslanmedlemmar genom fientligt territorium, rädda ett visst föremål eller förstöra en byggnad. Dessutom kommer Valve att öppna koden så att vem som helst kan göra egna nivåer. Givetvis har företaget insett att man på så sätt ger sitt spel en längre livstid.

En av de mest spännande sakerna med *Team Fortress 2* är att man har planerat att ta med kampanjliknande, länkade uppdrag. Spelet kommer att ha ett botsystem som inte är helt olikt det i *Unreal Tournament*. Man kan ställas mot ett lag som består enbart av botar, och även leda ett likadant lag själv. Om man tänker på hur det var i *Half-Life* inser man att man inte kommer att få någon lätt resa. Lägg till inlärninsrutiner, så lär botspelet vara nästintill omöjligt att skilja från det mänskliga.

Det behöver inte bara vara av ondo att Valve är så tystlåtna om spelets utveckling. Året innan *Half-Life* släpptes, gjorde de inte heller särskilt mycket väsen av sig. Ingen har väl glömt hur bra det spelet blev? PCG

RED ALER

Efter den långa tystnaden lättar Westwood Studios på sekretessen och visar upp *Red Alert* 2. Dags att snöra på kängorna och putsa vapnen igen...

Av Anders Björlin

Det kommer stunder när allt plötsligt bara händer på en gång. Halvvägs in i produktionen av det nya numret hojtar Sköld tvärs över rummet att Electronic Arts ringde nyss. "Vad ville de?", skriker jag tillbaka så högt som mina lungor förmår, eftersom Jocke sitter mittemot mig och gastar exalterat över något nytt spel; "Bulbasaur spöad av Psyduck? Det får inte vara sant!". "Westwood har något nytt på gång, de vill att vi ska åka till San Francisco i övermorgon", vrålar Sköld så högt att den där lilla dingelidongen i svalget syns på honom. "Vilket spel gäller det?", frågar jag, samtidigt som jag kämpar mot syrebristen i mina överansträngda lungor. "Det får de inte säga." "Du skämtar?" "Nej."

Det är uppenbart att det är något extra stort och hemligt på gång. Tro det eller ej, men det tillhör ovanligheterna att vi förväntas åka runt halva jorden för att få ett scoop som vi inte vet vad det ska handla om. Nåväl, jag tar ➥

T2

DE NYA ENHETERNA

Det alla är mest nyfikna på är givetvis vilka nya enheter vi kommer att få slåss med och vilka nya taktiker dessa nya enheter kommer att innebära. Om den gamla trotjänaren tank rush kommer att fungera i *Red Alert 2* vet vi inte ännu, men det är ett kärt återseende att få spela ett nytt, påkostat RTS från företaget som startade alltihop. Här presenterar vi en del av de nya enheterna, det lär komma fler framöver... förhoppningsvis får vi då även klarhet i hur man utnyttjar de exploderande korna på bästa sätt.

De allierade kommer bland annat att kunna utnyttja dessa djävulska nymodigheter...

MINE-LAYER
Precis vad det låter som. Lägger ut minor till höger och vänster.

INTRUDER
De allierades vanligaste attackplan.

BLACKHAWK
De allierades attackhelikopter, laddas med nya raketer i servicedepån.

AIRCRAFT CARRIER
Ett hangarfartyg som spottar ur sig nya flygplan utan att det kostar spelaren någonting. Bra va?

ROCKETEER
Soldat utrustad med jumpjets och bazooka, bra för snabba motattacker.

NAVY SEALS
Känns igen från verkligheten och från alla möjliga filmer. Simmande elitsoldater helt enkelt, dock inte så kaxiga i närheten av ryska jättebläckfiskar.

DOLPHIN
Attackerar fienden med ljudvågor, dessutom kan de upptäcka fientliga ubåtar.

CHRONO LEGIONNAIRE
Den här är intressant. Tack vare sin chrono suit kan han teleportera sig vart som helst. Han skjuter inte så fort, men ett skott upplänar lätt en enhet.

CHRONO MINER
En harvester som teleporterar tillbaka till sitt refinery när han är fullastad. Han måste dock köra tillbaka när han har lastat av.

GRIZZLY BATTLE TANK
De allierades vanligaste tank.

AEGIS CRUISER
Ett dyrt luftvärnsfartyg som det lönar sig att investera i.
Den skjuter ner allt som flyger och är det perfekta luftförsvarsvapnet.

Den som föredrar att spela som ryss i multiplay kan gotta sig åt följande. Vår favorit är redan bläckfisken... och det är inte bara för att vi gillar friterade bläckfiskringar med aioli.

CRAZY IVAN
En tokig rackare som kan placera ut bomber på allting i spelet, t o m kor. Saker och ting brakar loss när han är i farten...

CONSCRIPT
Den enklaste av fotsoldater hos ryssarna. Bara att pumpa ut från barackerna.

YURI
Kan kontrollera en fiendeenhet med tanken.
Han kan dessutom skicka ut en psykisk våg som dödar allt infanteri området.

DREADNOUGHT
Ett kraftfullt slagskepp som skickar iväg långdistansmissiler.
Dessa kan skjutas ner av luftvärn.

SEA SCORPION
En snabb motorbåt som lägger ut minor.

GIANT SQUID
Fråga oss inte hur, men ryssarna har lärt sig kontrollera jättestora bläckfiskar med tanken och använder dem för att störa eller t o m dra ner fientliga fartyg. Mycket användbar mot SEAL:s eller allierade delfiner.

TERROR DRONE
En liten metalspindel som jagar ifatt fiendefordon och borrar sig in i dem.
Om den lyckas med det så är det tack och adjö.

WAR MINER
I princip en beväpnad och bepansrad harvester som kan leta mineral överallt.
Den är ekonomisk att ha vid fronten och den klarar att försvara sig mot två tanks, men den är också en bra offensiv enhet.

AMPHIBIOUS MCV
Ryssarnas MCV som kan ta sig över vatten utan svårighet.

TESLA TANK
Hörs på namnet vad den gör. En kombination av tung stridsvagn och shock trooper. Zzap!

RHINO HEAVY TANK
En standardtank utan några speciella egenskaper.
Som gjord för att plöja igenom enklare infanteri.

APOCALYPSE ATOMIC TANK
En enorm atomdriven tank som använder sin råa styrka och sina dubbla kanoner för att krossa allt motstånd.

Kirov Airship
Ett luftskepp. Tänk Good Year-blimpen fast med bomber. Eller titta på bilden här intill.
Bra för intensiva attacker mot baser och dessutom behöver den aldrig ladda om.

HIND TRANSPORT
En kraftfull helikopter som kubanerna använder både som attack- och lastskepp. Mångsidig och dödlig.

TYPHOON ATTACK SUB
En ubåt som håller sig under ytan när den rör sig och svårupptäckt av de allierade. Använder torpeder mot fartyg och kanoner på däck mot landmål. Den måste alltid gå upp till ytan för att skjuta.

Percy och PNB nöjde sig inte med en ballong.

DE NYA BYGGNADERNA

Självklart kommer alla de gamla byggnaderna som Power Plant, War Factory, Barracks och Service Depot att finnas på båda sidor, men eventuellt under nya namn och med nytt utseende, så vi tar inte med dem här.

De allierades nytillskott på byggnadssidan ser ut någonting i den här stilen...

BATTLE LAB
Ett speciellt lab som ger de alierade tillgång till ett antal specialenheter.

ORE PURIFIER
Denna effektiva byggnad ger spelaren 20% ökat värde på de mineraler eller ädelstenar som kommer in till raffinaderiet.

PATRIOT MISSILE SITE
Skjuter ner fiendeflyg. Med missiler.

SOLAR REFRACTOR
En enorm spegel med fokuseringsglas fångar upp solstrålar och skickar iväg dem mot fiender, ibland flera på rad.

PRISM CANNON
Skickar strålar av färgat ljus mot fiendeenheter. Flera prismor kan tillsammans bygga upp ett prisma-försvar.

SPY SATELLITE UPLINK
Den byggnad som gör att spelaren kan se hela kartan. Om denna byggnad förstörs kommer det normala synfältet tillbaka.

AIR FORCE COMMAND
De allierades radar och landningsplats för fyra luftenheter.

WEATHER CONTROL DEVICE
Låter spelaren leka med den special ability som kallas "Lightning Storm", dvs du låter ryssarna se ljuset i form av blixtar och dunder från ovan.

Ryssarna är naturligtvis inte sämre dem utan har tagit fram några nya spännande konstruktioner...

TESLA REACTOR
Ryssarnas vanliga power plant.

NUCLEAR REACTOR
En advanced power plant. Producerar väldigt mycket kraft. Om den smäller får du springa fort för strålningen sprider sig snabbt.

CLONING VATS
När spelaren bygger en infanterienhet kommer en identisk ut ur denna byggnad. Om Yuri tar kontroll över en fiendeenhet ur infanteriet kan han beordra denne att gå in i tanken. Då får spelaren permanent möjlighet att bygga denna enhet.

PSYCHIC SENSOR
Denna psykiska sensor upptäcker fientliga trupprörelser, attacker med supervapen och fiendeattacker som sker inom dess verkningsradie.

SENTRY GUN
En liten automatisk robot som är perfekt för att använda mot infanteri som ligger och trycker någonstans i terrängen.

FLAK CANNON
Skjuter splitter mot fientligt flyg. Aj aj.

➥ mig till San Francisco och snokar rätt på den mörka bakgata och det internetcafé där Westwood laddar för kvällens begivenhet, i största hemlighet och utom räckhåll för konkurrenternas nyfikna ögon. Vid det här laget står det klart att det är *Command & Conquer: Red Alert 2* som är på tapeten. Många av de närvarande, dvs cirka 30 inbjudna journalister (läs: törstiga gratisätare), höjer på ögonbrynen; knappast någon hade väntat sig att Westwood skulle släppa ifrån sig så här mycket information så här snart. Spelet har visserligen varit under utveckling i över ett år nu, men det är som vi alla vet, inte särskilt mycket i dessa sammanhang.

Det första vi får oss till livs under kvällen är exekutive producenten Mark Skaggs utläggning om vad som hänt i *C&C*-universumet sedan förra spelet; efter att Stalin krossats återställdes världsfreden, men de allierade blev lite väl slappa i sin bevakning och insåg inte att General Romanov i hemlighet planerade en fullskalig invasion av USA. Detta innebär att vi kommer att få se strider äga rum på amerikansk mark och kring kända merikanska landmärken och monument som

Det var alltid hård kamp om de mest åtråvärda platserna vid bryggan.

Frihetsgudinnan, Vita Huset, Washinton-monumentet och andra platser. Det kommer även förekomma uppdrag i Frankrike, Tyskland. Egypten och även i Sibirien.

Det är tydligt att Westwood satsar på en mer serietidningsaktig stil i uppföljaren och de komiska inslagen är uppenbara. De tar verklighetens kalla krig som avstamp och leker med historien, för att skapa ett resltidsstrategi spel som är lättillgängligt, kul och som skiljer sig en hel del från *Red Alert*.

Det är visserligen baserat på samma spelmotor, men kameran har flyttats närmare ner mot kartan så allt blir väldigt mycket tydligare och alla action känns mycket påtagligare. Enheterna består av blandade sprites och voxels, som känns fräscha trots sina grafiska begränsningar. Det kommer att kunna spelas i 1024x768 så synfältet kommer inte att bli lidande. Westwood har också förenklat kontrollsystemet och infört separat flikar för enheter och byggnader, vilket gör det enklare att hitta menyerna när sekunderna räknas. Dessutom kommer det att finnas en list längst ner på skärmen med snabba genvägar till flitigt använda enheter eller objekt. Detta är i korta drag vad vi kan vänta oss av *Command & Conquer: Red Alert 2* och om du nu studerar de omfattande rutorna här intill så ska vi berätta vilka nya enheter som Westwood plockat fram åt oss. PCG

DET KALLA KRIGET

Var det verkligen så kallt? Absolut. För er som sov på historialektionerna i skolan ska vi kort redogöra för verklighetens "kalla krig. Begreppet "det kalla kriget" myntades i den amerikanska kongressen 1947 och kom att beteckna årtionden av spänning mellan öst och väst, framför allt mellan USA och det forna Sovjet, även om i praktiken hela världen berördes. Efter att Hitler undanröjts 1945 blev de allierade misstänksamma mot varandra och 1948 hade Sovjet installerat vänsterregeringar i östblocket som buffert mot eventuell aggression från väst. USA skaffade sig eget inflytande i det gamla Europa genom Marshallplanen 1947-48, som gick ut på att skeppa förnödenheter till ett Europa under återuppbyggnad. Efter att Sovjet misslyckats med blockaden av de västra sektorerna i Västberlin 1948-49, bildade USA och deras europeiska allierade Atlantpakten, NATO, som syftade till att hålla ryssarna i schack. 1949 sprängde Sovjet sitt första kärnvapen och kapprustningen var igång. Den fortsatte genom årens lopp, med undantag för vissa begränsningsavtal, ända fram till 1989-90 då östblocket kollapsade och Tyskland enades under NATO:s vakande öga. Mot slutet av 1991 brakade så till sist Sovjet samman, vilket resulterade i ett antal nya stater. "Det kalla kriget" var över...

I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON

De som har följt med utvecklingen av *Black & White* genom den här krönikan känner redan till handlingen. Inne i spelet tar spelaren på sig rollen som en gud, med rejäla krafter. Den här kraften kommer från tro - ju fler anhängare som tror på och avgudar dig, desto större blir din kraft. Om du väljer att bli en ond eller god gud är dock upp till dig. Du kanske får lojala anhängare genom att tillgodose alla deras behov. Eller terroriserar du dem hänsynslöst så att de börjar dyrka dig av rädsla för hur du annars kommer att straffa dem.

Själva byarna och invånarna är därmed viktiga inslag i spelet. Med så stor tonvikt på "småfolket" är det viktigt att varje by är så trovärdig som möjligt.

Att programmera livet för byborna är en uppgift som Peter valde åt sig själv. Under de senaste åren, har han verkligen gått in för arbetet med byarna. Han var fast beslutad att föra AI:n till nya höjder. Om du spelar en gud, behöver du folk att vara gud åt. Även om alla var väldigt nöjda med spelets utseende, skulle det bli en besvikelse om hundratals bybor verkade göra likartade och meningslösa rörelser hela tiden. Ju smartare småfolket är, desto mer intressant är det för spelaren att styra dem.

Peters plan var att ge varje bybo en personlighet baserad på dussintals olika behov. De här konkurrerar sedan med varandra i bybornas "hjärnor." Alla invånare behöver exempelvis mat. Han har även ett behov av att samla mat, att leka, att koppla av, att skyddas, att förbättra sin stad, att vara lat, att gifta sig, att skaffa barn och att erbjuda sin gud olika gåvor. Invånarna har även ett behov av vackert väder, och en önskan om regn när skörden behöver det.

Peter förklarar tankesättet: "Även om de flesta har ungefär samma behov, är alla olika individer, och jag ville att karaktärerna i spelet skulle spegla detta. Inte bara har varje person en stor databas med varierande viljor och behov, men när de får barn förs en viss del vidare till nästa generation. Med tiden får man släktdrag, som lathet eller styrka, eller en dragning åt särskilda jobb. En familj har kanske jobbat som bönder i generationer.

"Det finns stora fördelar med att få strukturen att fungera så här. Även om det är en fascinerande del av livet, tar det inte med ondhet och godhet i beräkningen. Det är ett viktigt inslag i *Black and Whites* värld. Folk styrs mer av sina behov än av sin moral. Lycka får man inte av godhet, utan av en avsaknad av behov. När en karaktär har allt den önskar är den lycklig. Ju fler behov en karaktär har, desto mer olycklig är den.

"Man skulle kunna säga att ju mer olycklig en bybo är, desto större är risken att han tappar tron på sin gud. Om inte du ser om dem, kan du inte vara mycket till gud. Det här har inte heller att göra med om du är ond eller god, bara om invånarna upplever det som att du ser om dem ordentligt.

"Vad gör du då? Du tillfredsställer deras behov. Om de är hungriga släpper du ner mat framför dem. Då blir de lyckligare. Och de blir tacksamma. Men om du ger dem massor av mat, varför hugger du då inte ner träd åt dem? Eller rensar stigar, eller dödar vilda djur åt dem? Skulle du lägga ner all din kraft på att hålla ditt folk nöjda och belåtna? Det har sina sidor att vara för god. Du kanske upptäcker att dina undersåtar blir lata. De glömmer hur man jobbar - eftersom du gör det åt dem.

"När jag började fundera på det här, kom jag fram till att om du ger ditt folk allt, tappar de snart sin tro ändå. Om mirakel inträffar hela tiden, är det nog inga mirakel till att börja med.

"Man skulle kunna säga att människans tro på en religion, vilken religion som helst, bygger på behov. Om vi var helt nöjda, skulle vi då behöva gudar? Det här blir som ni säkert förstår ganska djupt, men när det gäller *Black & White* måste jag säga att jag blev väldigt nöjd med det sätt på vilket vi kunde ge alla en personlighet och ett sätt att byta tro, utan att behöva väva in ont och gott i spelet."

Förutom Peters AI har varje karaktär i Eden ett namn och ett ansikte. De har jobb, tillhör stammar och deras drag ändras med tiden. Och alla kommer att reagera olika på olika upplevelser och händelser. De är inga själlösa robotar.

Eftersom det skapade så många bybor i spelet, lät vi oss bli lite självgoda. Alla på Lionhead har blivit en bybo, och deras ansikten har lagts in i spelet. Det här gäller alla på företaget, plus alla de speltestare som har hjälpt till med spelet.

Det här fick Jamie Durrant, Lionheads webmaster, att föreslå att vi skulle erbjuda allmänheten några bybor via en onlineauktion. Han kontaktade auktionssiten QXL, som älskade idén, och man kom överens om att pengarna skulle gå oavkortat till välgörande ändamål. Fyra invånares ansikten auktionerades ut. Vi räknade med att få 10-50 pund för dem, men förvånande nog såldes det första för 450 pund! Ett av de andra gick för ungefär samma summa, och det köptes av en spelare som en present till sin flickvän. Det fjärde slog alla rekord när någon betalade över ettusen pund för att få sitt ansikte på en egyptisk ledare. Till och med Peter blev förvånad. "Jag antar..." sa han, "att det här är ett lika bra sätt som något annat att bli odödlig."

En god gärning hade varit att lägga in PCG-redaktionens ansikten. Fast så snälla är inga utgivare...

Nordens största webshop för spel.

nordic games

24 timmars leverans
2 års garanti

Nyheter

399:-

Starlancer

369:-

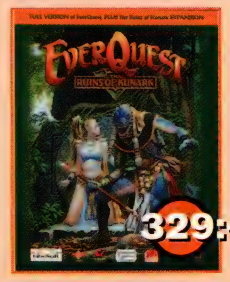
Euro 2000

349:-

Lemmings Revolution

349:-

Nerf Arena Blast

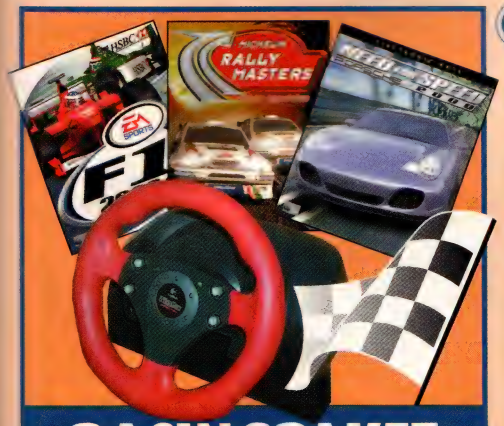


329:-

EverQuest Ruins of Kunark Org+Exp

Ordinarie

Colin McRae Rally 2	349	Motocross Madness 2.0	399	Age of Empire 2	399	Majesty	399	Star Wars Force Commander	449
Daikatana	399	Rogue Spear: Urban Operations	249	Allegiance 1.0	299	Martian Gothic: Unification	329	Theme Park World	369
Diablo 2	369	Shadow Watch	329	Business Tycoon	329	Messiah	349	Thief 2: The Metal Age	399
Dino Crisis	369	Shogun Total War	399	Dogs of War	329	Need for Speed 5: Porsche	399	Tomb Raider 4: Last Revelation	399
F1 Manager 2000 EA	369	SWAT 3 Mission Pack	249	F/A-18 Simulator (Janes)	369	Quake 3 Arena	399	UEFA Champions L. 2000	399
Grand Prix 3	349	Tiger Woods PGA Tour 2000	369	F1 2000 EA	399	Rally Masters	349	Ultima Ascension	369
Icewind Dale	369	UEFA Manager 2000	349	Final Fantasy 8	399	Sims	399	Unreal Tournament Edition	369
MDK 2	369	Ultima Online Renaissance	189	Imperium Galactica 2	369	Soldier of Fortune	399	Urban Chaos	399



RACINGPAKET

Köp Logitechs prisbelönta Force Feedbackratt och ett av följande racingspel, F1 2000, Rally Masters, Need for Speed Porsche Challenge, till det mycket fördelaktigtiga paketpriset

Tjäna 200 kr **1699:-**

Ord pris ca 1899:-

Expansioner

229:-

C&C Tiberian Sun: Firestorm

Baldurs Gate Exp.	199
C&C Tiberian Sun Firestorm	229
Grand Theft Auto London	149
Half Life Opposing Force	249
Heroes 3 : Armageddons Blade	249
Railroad Tycoon 2: Second Century	269
Settlers 3: Quest of the Amazons	249
Starcraft Brood Wars	189

Spelpaket

369:-

Heroes 3 Shadow of Death

Heroes 3 + den osläppta expansionen Shadow of D.

Alpha Centauri + Alien Crossfire	299
Baldurs Gate Double P	329
Blizzard Legend	429
Burn Rubber	299
C&C Red Alert Megabox	349
C&C W Wide Warfare	399
Half Life Generations	349
Heroes of M&M 3 Double Pack	349
Hidden and Dangerous + Spec Ops 2 Pac	349

Tillbehör

599:-

Mus Cordless Mouse Man

Trådlösmus med skön utformning och bra grepp.

3Dfx Voodoo 3 2000 PCI 16mb	1195
3Dfx Voodoo 3 3500 AGP TV-Tune	2795
CL 4Point Sur Speakers	849
CL Geforce 256Pro	2999
HK Sidew. GamePad Pro	449
HK Wingman Gamepad	299
HK Wingman GamepExt	499
Mus Cordless Wheel M	399
Ratt Wingman Force F.	1499
USB Hub Wingman 4-P	599

DVD Reg 2

6995:-

DVD PDV-10

Codefree DVD-spelare i samma storlek som ett DVD-fodral

13:e Krigaren	229
Analyze This	199
Austin Powers 2	229
Blair Witch Project	249
Bram Stoker's Dracula	249
Ed TV	229
Jackie Brown	249
Killing Mrs. Tingle	229
Komodo	199
Midnight Express	249
Wild Wild West	199

butiker

Örebro, Marieberg Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Borlänge Kupolen Köpcentrum
Öppet: Var 10-20 lör 10-17 sön 11-17

Halmstad D. Kristina Passagen
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

Karlstad, Ö:a Torgg 15
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Linköping, Storg 54
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

Gävle, Winn Gallerian
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

Reservation för prisändringar. Porto tillkommer, 68-120 kr, vg se vår hemsida - www.nordicgames.com - för komplett köpinformation.

Beställ via telefon, fax eller internet. Våra telefontider är vardagar 10-18

Tel 054-22 20 00 Fax 054-22 20 22 • www.nordicgames.com

programvara

Nedanstående priser gäller endast vid Internet beställning!

Brett sortiment med spel och program.
Först med de senaste nyheterna.
Alltid extremt låga priser!
Det lönar sig att surfa till:

www.jmedata.se

JME DATA

Butiker
Pilotg. 7, MALMÖ
Själbodg. 2, MALMÖ City
Smidesv. 2, STAFFANSTORP
Tel: 040 - 680 31 40
Fax: 040 - 680 31 41

Aldrig mer kommer din e-postlåda kännas tom, trist och innehållslös för nu kan du beställa ett nyhetsbrev om PC-spelbranschen som varje vecka året om levererar de intressantaste spelnyheterna direkt till din e-postlåda - HELT GRATIS.

MAIL GAMER

Beställ din prenumeration på www.pcgamer.net

OFFICIELLA SVENSKA PC GAMER

TOPPLISTA

Så var då 2000-talets första E3-mässa över och vi har ännu en gång blivit överösta av nya, och ibland gamla, spel. Det var ju inte helt oväntat att *Daikatana* inte skulle hinna släppas innan mässan drog igång. Men kanske det är släppt nu när du läser det här? Hoppet är det sista som överger människan brukar det ju heta. Och hoppas kan man alltid göra att Sverige tar guld i fotbolls EM. Om inte finns möjligheten att göra det själv i EA Sports senaste tillskott Euro 2000. Sommar, sol och fotboll är som bekant en populär kombination, även med Markoolio. Men det hindrar inte Digital Illusions mästerliga bilspel *Rally Masters* från att sitta kvar på förstaplatsen denna månad. Hur ska man hinna med allt? Själv så tänker jag försöka mig på några lopp i halvtidsvilan. Ha det skönt i sommarvärmen.

ingo.se

Gustav Hultman / gustav@ingo.se

	Titel	*Format/utgivare*
1.	Rally Masters: Race of Champions	PC CD
2.	Starlancer	PC CD
3.	Euro 2000	PC CD
4.	Soldier of Fortune	PC CD
5.	Half-Life: Generations	PC CD
6.	Syphon Filter 2	PSX
7.	The Sims	PC CD
8.	Imperium Galactica: Alliances	PC CD
9.	Unreal Tournament	PC CD
10.	Star Wars: Jedi Power Battles	PSX

TOPP 10 PC-CD

1.	Rally Masters: Race of Champions	PC CD
2.	Starlancer	PC CD
3.	Euro 2000	PC CD
4.	Soldier of Fortune	PC CD
5.	Half-Life: Generations	PC CD
6.	The Sims	PC CD
7.	Imperium Galactica: Alliances	PC CD
8.	Unreal Tournament	PC CD
9.	Allegiance	PC CD
10.	Star Wars: Force Commander	PC CD

TOPP 10 KONSOL

1.	Syphon Filter 2	PSX
2.	Star Wars: Jedi Power Battles	PSX
3.	Euro 2000	PSX
4.	Pokemon Stadium	N64
5.	Crazy Taxi	DC
6.	WWF Smackdown	PSX
7.	Red Dog	DC
8.	NBA 2K	DC
9.	N-Gen Racing	PSX
10.	Metal Gear Solid Special Missions	PSX

RECENSIONER

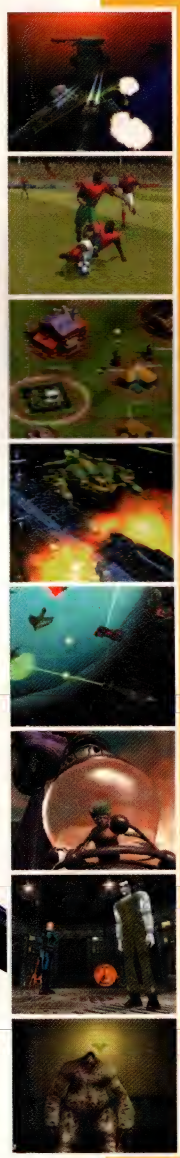
This is Ground Control...

Så har då Massive Entertainments *Ground Control* anlänt och till vår glädje är det mer än vi först hade hoppats på. Mycket mer. Allt sitter som en keps; spelkänsla, spelstruktur, multiplay, grafik, ljud. När vi tittade på spelet för första gången 1998 anade vi det som vi nu får bekräftat inför hela världen; att detta är något utöver det vanliga och att *Ground Control* mycket väl kan vara ett av årets bästa spel, alla genrer inräknat. Vår engelska systertidning är lika imponerade som vi och de är inte lättflörtade.

Ett annat kul spel som vi recenserar i det här numret är *Tachyon: The Fringe*, ett bra sk ”rymdspel”, där en av rösterna görs av den eminente Bruce Campbell som Sam Raimi-fans är väl bekanta med. När vi diskuterar rymdspel måste vi nämna Digital Anvils *Starlancer*, ett spel signerat Chris Roberts, mannen bakom *Wing Commander*. Men det är inte bara yttre rymden och svenska actionspel som står på agendan i det här numret. Lite fotboll tackar vi inte nej till och både EA:s *Euro 2000* och *Player Manager* klarar sig med hyggliga betyg. Fantasyinslaget den här månaden får *Majesty* står för. Ett anständigt försök till RTS som dock dras med några riktigt läbbiga fantasyklichéer, men på det hela taget ett kul spel.

ANDERS BJÖRLIN

RECENSIONER DETTA NUMMER



Ground Control
Ground Control to Major Tom.....58

Starlancer
Chris Roberts revansch?.....62

Euro 2000
Fotbollssäsongen är här.....66

Player Manager 2000
Bland players och hustlers.....68

Majesty
Carl Gustafs favoritspel. .70

Tachyon: The Fringe
Bruce! Bruce!.....72

Star Trek: Armada
Tja, vad säger man. Det är Star Trek, liksom.....74

Faust
Har Cryo sålt sin själ?....76

Martian Gothic
Zombieslakt i rymden. Som vi alla gillar.....78

Devil Inside
Jodå, Cryo igen.....80

The Time Machine
och igen... 82

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%–89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%–84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50–69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

30%–49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; ”general crapness”, så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%–29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: RTS

GROUND CONTROL

Är årets spel redan här? Det är inte alls omöjligt...

De är små, men de har rätt bra med eldkraft.

En del enheter kan ta sig fram överallt.

MÅNADENS SPEL
SVENSKA PC GAMER
Juni 2000

ALLA som har läst de senaste numren av PC Gamer vet vad *Ground Control* är för ett spel. Vår man på P3, Kjell Eriksson, skrev om Massive Entertainments spelutveckling i ett par nummer, och jag själv kollade närmare på spelet i majnumret av PCG. Jag visste att det var ett lovande spel - jag hade inte en aning om hur bra den färdiga produkten skulle bli.

Det har på sistone känts lite grann som att RTS-genren har stått och stampat. De flesta spel plagierar tidigare succéer, och det är sällan man får se något som känns fräsch. Visst, *Homeworld* var ett lysande spel, men samtidigt tyckte jag att *Tiberian Sun* var en besvikelse. *Ground Control* ger hela genren en rejäl spark där bak.

Vi börjar med grafiken. Om jag hade testat spelet inne på PCG:s redaktion (se rutan Först i världen) är jag övertygad om att det inte hade tagit mer än högst en minut förrän ett tiotal spelintresserade individer hade stått och slickat sig om munnen. Det är en alldeles lysande grafik i spelet, och ändå flyter det så bra. En av sakerna jag reagerade på när jag kollade på en presskiva för ett tag sedan var att det går att zooma så bra. Det har givetvis inte blivit sämre i det färdiga spelet. Man styr kameran i höjdled med Page Up- respektive Page Down-knappen. Ett par snabba tryck på den sistnämnda, och vips

"Hela genren får en spark där bak."

är man nere på marknivå. När man sedan med hjälp av piltangenterna glider in mot någon enhet, förväntar man sig att det ska börja pixellera och se kantigt ut. Inte här, inte. Inte ens när det känns som att du står med näsan tryckt mot en hoverdyne blir det taggiga kanter. Jag har faktiskt aldrig sett något liknande.

En sak som skiljer det här från många andra spel i genren, är att man inte behöver hålla på med resurser. I

FÖRST I VÄRLDEN

Det är inte ofta som vi kan skryta med att vi är först i världen med något, men den här gången kan vi det. Tack vare bra kontakt med distributör, utgivare och utvecklare kunde vi på PC Gamer som första tidningen i världen få tillgång till ett recensionsexemplar av Massive Entertainments RTS-titel *Ground Control*. Det fanns ett förbehåll: vi var tvungna att testa spelet på plats i Ronneby. Ibland har det sina fördelar med att jobba i Växjö - givetvis kastade vi oss i den allt annat är bekväma redaktionsbilen och körde de tio milen till Blekinge. Anledningen till att vi inte fick ett eget exemplar var att man fortfarande brottades med kopieringsskyddet. I övrigt var det det färdiga spelet vi fick testa under några hektiska vårdagar. Nu vet ni hur det gick till.

Ibland ägnar militären sig åt fågeljakt.

Massivt

Ground Control är det striderna som står i centrum, och för att du ska kunna koncentrera dig på dem har man alltså valt att ta bort resurshanterandet. Det känns som ett bra val. Innan varje uppdrag får man kolla på en genomgång. Det första som sedan händer i uppdragen är att du får kalla ner ett eller flera dropships. Innan uppdragen har du möjlighet att själv styra vilka enheter som ska finnas i dessa olika dropships, men om du vill slippa ta sådana beslut kan du låta datorn sköta den biten. Du kontrollerar alltid trupper, och aldrig individuella enheter. Styrkorna består av exempelvis Infantry, Assault, Support och Aerodyne.

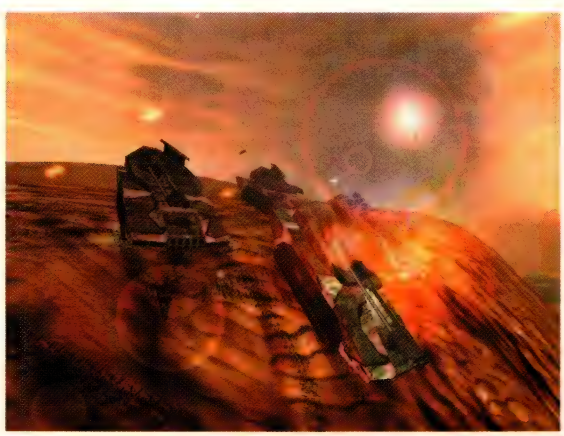
Den viktigaste enheten är din APC (Armored Personnel Carrier). Det är viktigt att hålla din APC i närheten av de andra enheterna. Om du blir av med den är det förlorat, men det är ändå ingen idé att gömma undan den.. Den kan nämligen hela andra enheter, samtidigt som den kan användas till att transportera fotsoldaterna.

Eftersom man inte behöver bygga och hålla koll på resurser, blir givetvis gränssnittet mer sparsmakat. Det som syns på skärmen är en minikarta (längst ner till vänster) där man ser var dropzones är belägna, och man kan även klicka

"Jag har aldrig sett något liknande."

upp den till större format. Strategiskt viktiga platser är markerade på den taktiska kartan, och man ser även var ens enheter håller till. En vit markering visar din nuvarande kameravy, och det gör att det kan vara lättare att navigera via den taktiska kartan. Uppe till vänster på skärmen ser man de dropships man ännu inte har kallat ner, och i den högra kanten på skärmen finns det olika alternativ för hur man vill att enheterna ska förhålla sig. Det finns olika inställningar för attackläge, rörelse och formation. Dessutom ser man sina enheter som ikoner. Det låter kanske rörigt här, men jag tycker att det här är ett av de enklare gränssnitt jag har sett på länge. Det fyller sin funktion, då det är lätt att kontrollera enheterna, och samtidigt är det lätt att hålla koll på vad som händer.

Ljudet är suveränt. När man rullar förbi en command relay, brummar det ⮑



Vid striderna rivs damm upp på ett mycket trovärdigt sätt.

rejält. Med vettiga högtalare hör man hur ljudet vandrar så att det först är framför, sedan jämte och slutligen har man ljudet bakom sig. På vinterkartorna hör man riktigt hur de kalla vindarna viner, medan det på de mer ökenliknande nivåerna är syrsor som sjunger eller vad det nu är de gör. Det blir verkligen stora kontraster mellan de hektiska striderna och lugnet efter dem. Musiken skulle inte heller göra bort sig i en riktigt bra krigsrulle. Allt från marschtrummor på en virvelkagge som låter trovärdig, till dramatiska synthmattor ser till att man blir taggad och redo att slåss för den goda saken.

Allt är så välgjort. Ett exempel är laddningsskärmarna. En snygg bild, pampig musik och sedan text i stil med "Loading weapons." Det bästa här är att det är en nedräkning. Hur många gånger har man inte suttit och retat sig på att man inte vet hur mycket det är kvar att ladda?

Det finns givetvis en handling i *GC*, och för att göra en väldigt lång och avancerad historia kort kretsar den kring kampen mellan The Order of the New Dawn och The Crayven Corporation. The Order of the New Dawn är ett jätteföretag, men samtidigt är det något av en religiös sekt. En av ledarna är Deacon Jarred Stone. The Crayven Corporation är även det ett futuristiskt jätteföretag, och där är det Major Sarah Parker som huserar i APC:n. Båda sidornas ledare porträtteras ingående i manualen. Historien i *GC* är avancerad, och det gäller att man är duktig på engelska. Massive har lokaliserat spelet till ett antal länder, men det var nog ändå ett bra val att köra på engelska här i Sverige. Det finns givetvis bra röstskådisar i Sverige också, men det är sällan de medverkar i spel. En av de få saker jag vänder mig emot är att handlingen känns nästintill högtravande, men å andra sidan går det alldeles utmärkt att spela även utan att sätta sig in i bakgrundshistorien alltför mycket.

Briefingen är ett annat inslag som kunde ha gjorts bättre. På det området är inte grafiken av samma klass som i resten av spelet. Den biten känns lite trist, och allt som oftast valde jag att avbryta genomgångarna för att hoppa rätt in i nästa uppdrag. Hursomhelst, om du väljer att kolla på genomgången, får du här reda på vad målet med uppdraget är, och

SPARA OCH SLÖSA

Den som spar han har, brukar man ibland säga. I *GC* går det inte att spara mitt under ett mission. Vi på PC Gamer frågade de på Massive Entertainment varför man har valt den vägen, och svaren var egentligen ganska självklara. Det händer helt enkelt så mycket samtidigt på skärmen att det skulle vara svårt att fixa sparrutiner på ett bra sätt. Dessutom gjorde man den bedömningen att många spelare skulle missa en stor del av poängen med striderna i *GC* om det hade gått att spara titt som tätt under ett uppdrag.

KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Ground Control* på din PC.

■ Testsystem **P266, 32Mb RAM, 3D-kort**

UTSLAG: Det hackar lite när många enheter är på skärmen, men det är klart spelbart.

■ Testsystem **P350, 64Mb RAM, TNT2 (32 Mb)**

UTSLAG: En fröjd att spela. Det här är helt klart ett spel för den kräsne.

vilka platser som är viktiga att känna till. Briefingarna är inte dåliga, men de höjer sig å andra sidan inte över genomsnittet på det sätt som resten av spelet gör på de flesta områden.

Man kan välja om man vill köra kampanj eller enstaka uppdrag i singleplayer. Det finns 30 olika missions, och utvecklarna har verkligen lyckats ta fram varierade uppdrag. De femton första uppdragen spelar man på Crayvens sida, och det kommer aldrig två likadana missions i rad. Om man ska hjälpa en avhoppare en gång, ska man på nästa karta förstöra en kraftgenerator. De femton sista uppdragen kör man för Order of the New Dawn, och här kommer det även in en del vinternivåer. Man har lyckats med sin avsikt att skilja de femton första och de femton sista åt. Förutom andra färger på enheterna, är det kvinnliga röster som gäller under Crayven-uppdragen, medan det framförallt är manliga röster som hörs under OotND-uppdragen. Man har även blandat dag-, natt-, grynings- och skymningsuppdrag på ett föredömligt sätt.

Det går givetvis att köra multiplayer också. De alternativ som gäller är LAN, Internet standard game och Internet drop-in-game. Man måste ha ett WON.net-konto för att köra via Internet, men om du inte har ett sådant går det lätt att fixa via Ground Control. Det är bara att skriva i ett användarnamn och ett lösenord. Nästa gång du går in funkar det. Eventuellt patchande sker sedan automatiskt. Ett riktigt intressant inslag är drop in-multiplayer. Här kan man på ett enkelt sätt hoppa in i redan existerande spel. Detta har man löst så att samtliga spelare har samma "tech level." När du blir av med en enhet "spawnas" en ny. På så sätt kanske du knappt märker att den var borta, men å andra sidan hamnar den vid din dropzone. Efter en avslutad match kommer det upp en skärm där man få se resultatet. När jag var ute och körde flöt det perfekt. Ett spel var redan igång, och jag hoppade utan problem in i det. Mina enheter hade röd färg, och motståndarna var orange respektive gröna. Klockrent.

"Musiken skulle passa i en bra krigsrulle."

Det här spelet passar mig perfekt. Det är befriande att slippa hålla koll på en massa resurser, och istället koncentrera sig på striderna. Ändå är det här långtifrån simpelt. För att förenkla för ovana spelare har man ett så kallat Boot Camp där man får bekanta sig med kontroller och gränssnitt. Jag valde att hoppa över det alternativet till en början, men efter att ha åkt på rejält med spö insåg jag att det nog ändå var läge att träna lite först. Det finns fyra olika svårighetsgrader: Easy, Light, Normal och Hard. Normal känns som en lagom nivå för den som är van vid strategispel. På Hard får man sina fiskar varma, och det borgar för att spelets livslängd blir ganska lång.

I ett spel där man mer eller mindre krigar hela tiden, är det förstås viktigt att striderna känns välbalanserade. Det gör de verkligen här. Det finns många olika taktiker att använda sig av. En riktig höjdare är att det går att "flanka." Vissa enheter, som t ex Terradynes och Hoverdynes, har tjockare och mer svårgenomträngligt pansar framtill, och om man lyckas komma runt med någon enhet är mycket vunnet. En annan intressant faktor i det hela är att man måste ta med "friendly fire" i beräkningen när man strider. Enheter inom en grupp undviker att skjuta på varandra, men om man placerar olika grupper i närheten av varandra kan det gå så illa att man mer eller mindre begår självmord. Vidare märks det stor skillnad på enheternas träffsäkerhet om de befinner sig högre belägen mark än vad fienden gör.

Det här är ett av de bästa strategispel jag har kört på länge. Grafiken, ljudet och spelkänslan håller yppersta klass. De snabba striderna gör att man aldrig hinner tröttna på spelet. Drop-in-funktionen i multiplayer kan också bidra verksamt till att det här blir en riktig långkörare. Det känns som att *Ground Control* var något av det bästa som kunde hända strategigenren.

ANDERS SKÖLD

PCGAMERS PROFIL

Ground Control är:
- ■ Väldigt snyggt
- ■ Blågult
- ■ Riktigt bra

Ground Control är inte:
- ■ Svårt att fastna för
- ■ Bra för ens sociala liv
- ■ Något man avinstallerar direkt

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Sierra** ■ Utvecklare **Massive Entertainment** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 233, 32 Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 333, 64 Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Alla vanliga kort** ■ Multiplay **Internet, LAN** ■ Web **www.sierra.com** ■ Releasedatum **juni/juli**

KOLLA ÄVEN IN...

Tiberian Sun PCG 33, 92%
En seger för Westwood i RTS-kriget.

Total Annihilation PCG 12, 94%
Spelet som fick oss att glömma *Red Alert 2*.

SVENSKA PC GAMER
Ett fantastiskt snabbt, snyggt och kul spel. De stora utvecklarna får se upp.

91%

GENRE: RYMDSIM

STARLANCER

En ny utvecklare som blir klar med sitt spel!

Retrostilen gör att Starlancer känns lika mycket som luftstrider från Andra Världskriget, som futuristiskt krig.

ALLA TILLSAMMANS

Rymdssim brukar inte kunna skryta med imponerande multiplayerelement. X-Wing erbjöd inte det förrän *X-Wing Vs TIE Fighter* kom. Som tur är tar *Starlancer* multiplayer på allvar, med sex speciella lagspel- och deathmatch-scenarion, och dessutom finns ett helt gäng singleplayeruppdrag för den som vill köra co-op. I Tag Bomb, till exempel, har varje spelare en bomb på sitt skepp. När en spelare dör börjar hans bomb att ticka; det enda sättet att förhindra att den exploderar är att du skjuter ner någon annan.

(Höger) Du verkar ha fått något på skärmen.

BILD-BEHANDLING

Vanligtvis brukar vi slakta FMV och renderade sekvenser som utvecklarna stoppar in i spelen som utfyllnad, men i *Starlancer* gör de faktiskt så att det blir mer atmosfär. Det finns mer än 25 minuter film av toppklass, vars utseende ändras beroende på hur det har gått för dig - till och med de karaktärer du möter i korridorerna hyllar dig, snackar eller är nedlåtande beroende på din grad.

DEN nya sortens superutvecklare känns vanligtvis igen på tre saker: ett känt spelnamn, ett utvecklingsavtal värt miljoner, och... inga spel. Företag som Elixir, Nihilistic, Gas Powered Games, Confounding Factor, Lost Toys och Planet Moon är lovande, men har ännu inte lyckats leverera sina debuttitlar.

Ända tills den här månaden, var Digital Anvil (den studio som Chris och Erin Roberts grundade tillsammans) i samma sits. De efterlängtade *Loose Cannon, Freelancer, Conquest* och *Starlancer* var just det: efterlängtade; då de hela tiden sköts på framtiden. I ett försök att slippa att drabbas av Ion Storm-sjukan, behövde DA få ut spelet.

Dessutom måste spelet vara bra. (Det första intrycket är viktigt, vilket Romero och gänget upptäckte med *Dominion*). In kommer nu *Starlancer* - ett gammaldags "rymdsim med handling" som utvecklarna på Warthog har gjort mycket på.

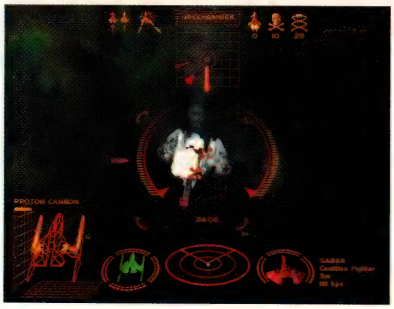
I teamet finns folk som har jobbat med *Wing Commander*-spelen och *Privateer 2*, så ingen betvivlade deras kunnande - vad som däremot var oklart var hur de skulle kunna mäta sig med uppdragen och handlingen i *Freespace 2* och *X-Wing: Alliance*. Lösningen blev en 3D-motor som är lika robust som någon annan vi har sett. Den är supersnabb och kapabel att blända åskådaren med specialeffekter, och Warthog har kommit på en teknologi som, om den inte används för att driva nästa projekt framåt, åtminstone

"Warthog har tonvis med talang."

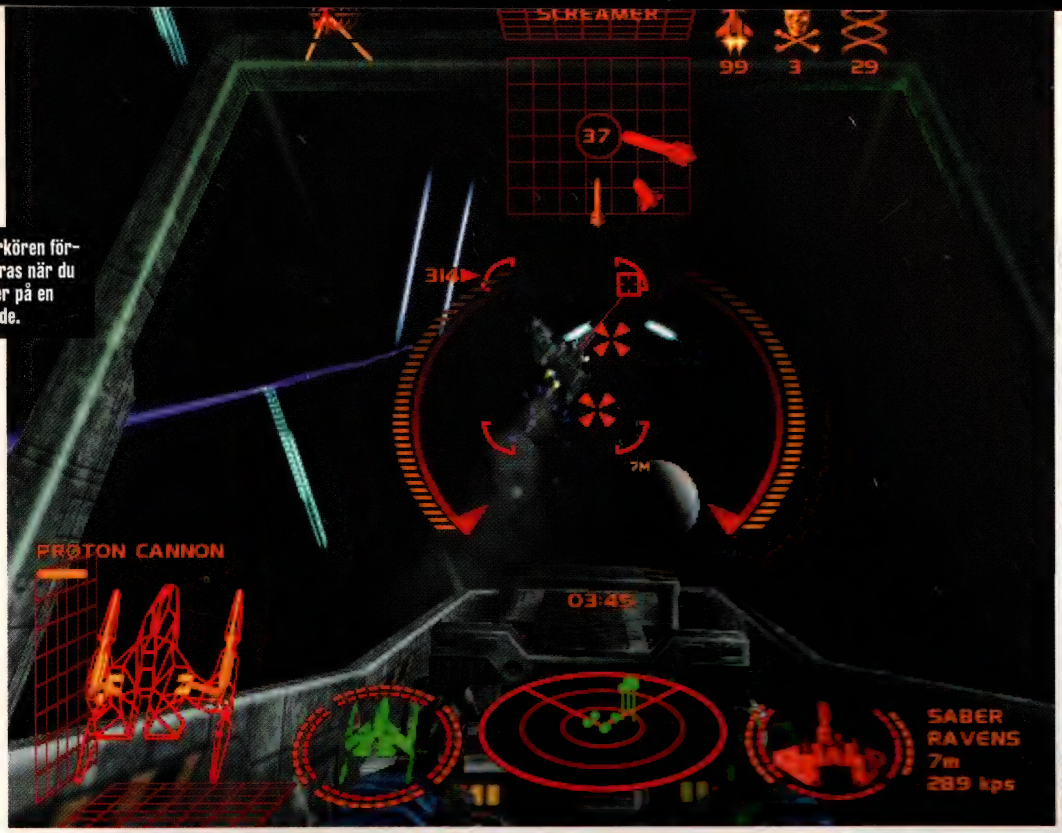
visar att de har massor av talang.

Effekterna är inte lika ofta förekommande eller omedelbart imponerande som de i *Freespace 2*, men de funkar mycket bra i det Andra Världskrigs-liknande sammanhang som de används i. Det retrofuturistiska temat löper som en röd tråd genom det hela. Spelet börjar med en FMV-sekvens som får program som Babylon 5 att se tafatta ut, och du kastas in i en vansinnigt snygg förrenderad version av ett skepp. Du tar dig fram genom att klicka på det sätt som *Myst* och *Riven* har gjort odödligt.

Här får du tillgång till det obligatoriska online-uppslagsverket och debriefingterminalen, en ganska stilig silverlåda att stoppa dina skinande medaljer i och

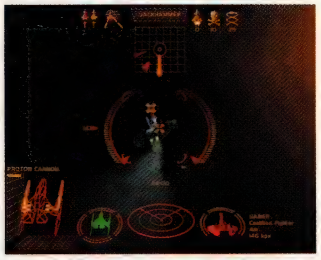


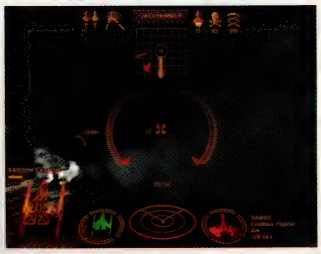
Det finns en förlängd FMV-sekvens att titta på när du blir dödad.



Markören förändras när du låser på en fiende.

(Nedan) Genom att matcha fiendens fart kan du se till att alltid ligga tätt inpå honom.



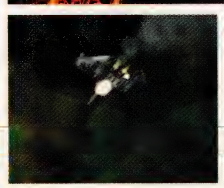


SE OCH LÄR

Inget rymdsim är komplett utan möjligheten att längtansfullt kolla in spelets skepp och vapen, och utvärdera deras statistik. *Starlancer* är likadant, även om det går steget längre genom att införliva Alliance- och Coalition-skvadroner, videosekvenser, vapen, och regelbundet uppdaterade nyhetsrapporter (à la Hardwar). Just det, ett fullt debriefing-läge finns det också.

ITAC är något för de som är barnsligt förtjusta i statistik.

I ett försök att göra historian mer levande, har man lagt med information om piloterna.



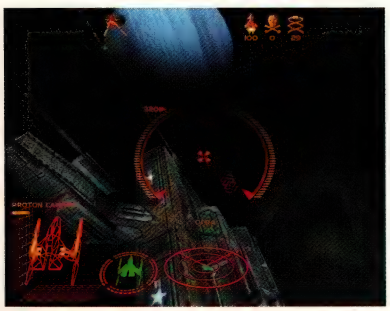
Dina AI-kamrater är oftast ganska effektiva om de får sköta sitt i lugn och ro.

Rårätt

annan utrustning. Dessutom finns en helt överflödig "CD-spelar"-terminal som ... äsch, det tänker jag inte ens gå in på.

Din första anhalt borde vara en simulatorpod - där du får vara med om en träningssekvens över tre uppdrag. Här får du lära dig grunderna i att flyga, hantera vapen och navigera. Tack vare en mer strömlinjeformad samling vapen jämfört med *Freespace 2*, tar de inte så lång tid att klara av. Det handlar mest om att flyga genom ett antal ringar och skjuta sönder några lådor, så man brukar fatta poängen efter ett tag.

Ett "Instant Action"-läge låter dig



kämpa mot allt tätare vågor av fiender och slutnivåvakter samtidigt som du måste hålla koll på klockan. Det är bra träning, men alla som någon gång har kört

"Om du dör får du göra om mycket igen."

ett rymdsim kommer att känna igen sig i det hela, och kommer med största säkerhet att vilja hoppa direkt till uppdragen.

Sedan är det dags för fler förrenderade sekvenser där du far nerför en korridor och tar plats för en uppdragsgenomgång. Här kan du också byta skepp och vapen beroende på din status (guld, silver, brons etc), eller helt enkelt välja standardinställningen. Det är en enkel, ren skärm och utvecklare som jobbar med liknande spel skulle tjäna på att välja ett liknande system.

När du har kommit till den sista mellansekvensen och ditt skepp lyfter, flyger du... i några sekunder. Sedan blir det mellansekvens igen, och du beordras att hyperjumpa ur det system du befinner dig i. Det är något irriterande, men inom några sekunder flyger du igen...och sedan händer det igen. Och igen, och igen och igen.

Bara för att förklara, så beordras du att använda din jumpdrive varje gång du måste lämna det stjärnsystem du är i. Tyvärr tvingar handlingen dig att göra så ganska ofta - ibland kan du faktiskt behöva hoppa fyra eller fem gånger per uppdrag.

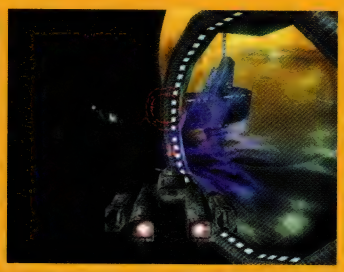
Det går an om man klarar av att

BARA DET NÖDVÄNDIGASTE

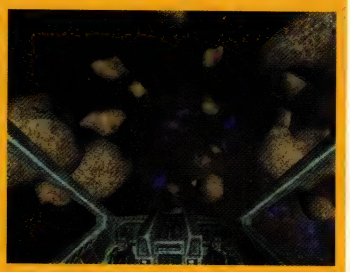
De 24 singleplayer-uppdragen i *Starlancer* följer en av fyra grundmallar: Skydda, förstör, avväpna och sök. Det låter kanske något begränsat, men med lite fantasi har Warthog gjort så att uppdragen känns både fräscha och varierade.

Det mest hektiska uppdraget är att skydda större skepp från torpedattacker.

När du ska avväpna någon måste du målsöka särskilda system (vanligtvis motorerna).

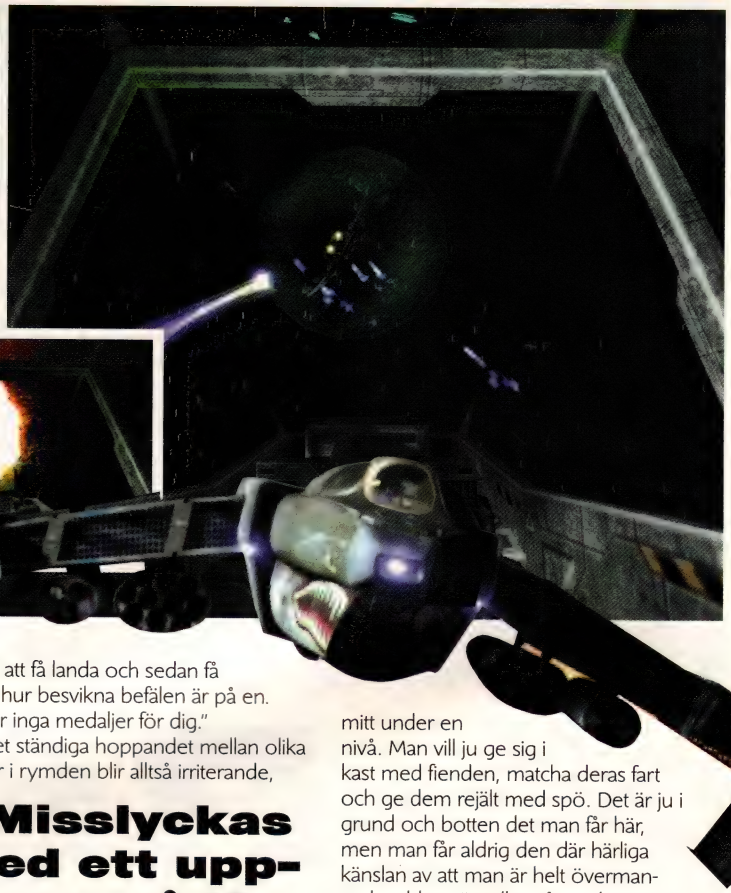


Ibland behöver även sådana här Coalition-byggnader få sig en rejäl omgång.



Ett av de farligaste uppdragen är att hitta sensorer i min- och asteroidfält.

Den här kan vara bra att ha i stridens hetta. Tyvärr är det manuellt läge som gäller.



HUD:en ser kanske lite rörig ut, men de flesta ikoner kan förminskas.

MUSIK I VÅRA ÖRON

En annan höjdare i spelet är de 36 musikspår som ändras för att passa vad som händer i spelet. Det låter mer hämtat från en film än ett spel. När det är sådana där "Det är tyst - det är för tyst"-lägen är det en ensam violin som hörs, medan hela orkestern brakar loss när det blir dags för större strider.

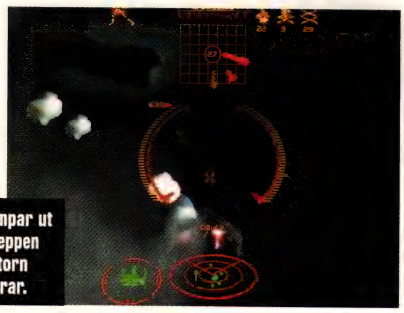
slutföra uppdraget den första gången, men om du kolar känns det som att man för göra om en hel del. Det får en faktiskt att undvika att spela om ett uppdrag - även om du inte har dött - när du inte har lyckats klara alla mål. Om du misslyckas med att skydda ett lastskepp, till exempel, så kan du räkna med att bli rejält grillad av ditt befäl när du återvänder. Underlåt att förstöra ett fientligt stridsskepp så kommer det säkert att plåga dig under senare uppdrag. På grund av att det du gör inte bara påverkar efterföljande uppdrag, utan även färgar av sig på dialogen med andra piloter mitt under striderna känns *Starlancer* mer spännande än det kanske borde göra. När man återvänder hem efter en strid där man inte har lyckats slutföra alla uppdragsmål, är det faktiskt riktigt genant att krypa hem till basen, begära tillstånd att få landa och sedan få höra hur besvikna befälen är på en. "Det blir inga medaljer för dig."

Det ständiga hoppandet mellan olika punkter i rymden blir alltså irriterande,

"Misslyckas med ett uppdrag, så lär du bli utskälld."

men bara eftersom det verkar vara meningslöst, och då det drar ner på tempot - ungefär som när ett FPS börjar ladda mitt under en nivå. Man vill ju ge sig i kast med fienden, matcha deras fart och ge dem rejält med spö. Det är ju i grund och botten det man får här, men man får aldrig den där härliga känslan av att man är helt överman-nad; oddsen är sällan så mycket emot dig att du representerar de Allierades sista chans att eliminera hotet mot civilisationen (eller vad det nu handlar om).Det här beror, till stor del, på det stora antal rote-kamrater du har under varje uppdrag, och avsaknaden av jättelika skepp som funkade så bra i *Freespace 2*.

Naturligtvis finns alla de nödvändiga



Rök pumpar ut från skeppen när motorn exploderar.

Underbart imponerande partikeleffekter, men de används för sällan.

Cockpitvyn är halvvirtuell, och när du svänger svajar det rejält.

KRAFTMÄTNING

Så rullar *Starlancer* på din PC

■ Testsystem **PII 266, 64Mb RAM, Voodoo2 (8Mb)**

UTSLAG: På den lägsta upplösningen, med ljuset justerat, går det helt klart att spela.

■ Testsystem **PIII 500, 128Mb RAM, GeForce**

UTSLAG: Blixtsnabba laddningar och bra fart i spelet. Väldigt snyggt också.

kontrollerna här: man kan målsöka, skicka ut motmedel, efterbrännkammare, och man kan kommunicera med sina rotekamrater. Det som är klart mest intressant, är hur man har löst det gamla rymdsimproblemet med balanserandet av sköldar, eldkraft och hastighet. Warthogs lösning heter Powerball - en sfär med de olika elementen arrangerade i en triangel runt den. Genom att hålla ner en knapp och röra på joysticken ändrar du det sätt på vilket kraften distribueras (givetvis finns det grundinställningar också). Det är ett bra inslag, men precis som mycket annat i spelet är det bara ett nytt sätt att presentera en gammal idé på.

"Det mesta har *Freespace 2* redan gjort."

Det *Starlancer* verkligen är bra på är snabba strider, som samtidigt som de är snygga att se på, berättar en underhållande historia. Här finns inte mycket som inte fanns i *Freespace 2*, och man kommer inte i närheten av Volitions psykedeliska explosioner och ljus.

Det här är ändå ett väldigt bra och underhållande rymdsim som förtjänar att spelas av fler än bara de allra mest inbitna fansen.

Det är inte någon drömstart för Digital Anvil, men det är ändå ett stabilt spel som säkert kommer att få en riktigt bra uppföljare.

MATTHEW PIERCE

ITAC står för det obligatoriska databasinslaget.

PANG PÅ RÖDBETAN

För de som fick en nytändning av *Freespace 2*:s explosiva effekter, kommer smällarna i *Starlancer* att bli en besvikelse. Därmed inte sagt att de inte är acceptabla och att det inte är underbart att flyga igenom skepp som just har smällts i småbitar. Det enda som saknas är mindre explosioner och stora skepp som bryts på mitten, vilket gjorde Volitions spel till en sådan fröjd.

PCGAMERS PROFIL

Starlancer är:
- Atmosfäriskt
- Snabbt och ryckfritt
- Fullt av avbrott

Starlancer är inte:
- Snyggare än *Freespace 2*
- Särskilt varierande
- Innovativt

■ Distributör **Microsoft** ■ Utgivare **Microsoft** ■ Utvecklare **Developer Digital Anvil/Warthog** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **PII 266, 64Mb** ■ Rekommenderat **PII 350, 3D-kort (16Mb)** ■ Grafikaccelerator **3dfx, D3D** ■ Multiplay **MultiPlayer Nätverk, Internet** ■ Web **www.digitalanvil.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Freespace 2 PCG 35, 92%
Massiva skepp, otroliga explosioner och sanslösa uppdrag. Helt superbt.

X-Wing Alliance PCG 29, 94%
Stentuff Star Wars-action, men nu börjar grafiken kännas lite gammal.

SVENSKA PCGAMER

Ett kul, polerat rymdsim, men utan tillräcklig fantasi för att rubba *Freespace 2*.

88%

GENRE: SPORT

EURO 2000

EA har en licens, och de drar sig inte för att utnyttja den.

Portugiserna är grymma på att hoppa bock.

UTMÄRKT SPEL
SVENSKA PCGAMER
Juni 2000

JAG fick en gång lära mig av en vis man att man inte ska avslöja precis vad man tycker direkt i början på en recension, men jag kan faktiskt inte hålla mig den här gången. *Euro 2000* är ett jättebra spel, men det känns precis som *Road To World Cup* - ett spel som släpps i väntan på att den riktiga uppföljaren ska bli färdig.

EA gör givetvis helt rätt när de släpper *Euro 2000*. Det är ett stort fotbollssug i Europa nu, och om man kan tjäna pengar på att göra det man är bra på, ska man givetvis passa på.

Har du sett *FIFA 2000* har du sett det här. Precis som i alla uppföljare med självaktning är grafiken snäppet bättre, spelkänslan är ett strå vassare, och hela presentationen är allmänt snyggare. Grafiskt sett är den här versionen mer färgstark än föregångarna, och framförallt har man lyckats med publiken på ett mycket fint sätt. Nu är det liv på läktarna hela tiden, och både på nära och långt håll är det drag.

Ja, det var väl förbättringarna det... Nej, skämt åsido, det finns en del andra bra grejer också. Det finns ett träningselement som är nytt. Man kan köra interna träningsmatcher, typ A-laget mot B-laget, och där ge direktiv åt det ena laget att spela som din nästa motståndare i exempelvis en turnering. På så sätt kan man i alla fall inte skylla på förberedelserna om man skulle råka få stryk. Övningarna är nya, men de är inte direkt roliga. Så här kan det gå till: Din spelare står ensam på planen. I en liten ruta kommer texten "Tryck Vänster shift" upp. Du gör det och då står det istället något i stil med "tryck på D". När du gör som det står på skärmen sätter du bollen i det tomma målet.

"Man har sådana grymma förväntningar."

Jätteroligt. Om du däremot trycker på passningstangenten har övningen misslyckats.

Jag testade på en 266:a med TNT2-kort och 64 Mb RAM, och då hackade det faktiskt en del, framförallt när jag slog genomskärare. När man ska byta per-

En vänsterfotad Andersson med nummer 6? Hmmm...

Mjölkigt

spektiv stannar det hela upp rätt rejält. Inte bra.

Det här är ett jättebra spel, med fin spelkänsla, bra ljud och härlig närvaro. Ändå sitter jag och hittar en del grejer som jag är mindre nöjd med. Man lär ha skapat 4 miljoner olika ansiktsformer och utseenden enligt EA, men tyvärr verkar man ha baserat dessa på några väldigt grovhuggna individer. Ansiktena ska vara realistiska, men i själva verket ser det ut som om spelarna har någon slags bölder på kinderna. Backarna kan göra riktigt klantiga självmål, då de springer in med bollen i eget mål om den ligger på mållinjen. Straffarna, som domaren är ganska frikostig med på lägre svårighetsgrader i alla fall, känns fortfarande svåra att styra. Med det menar jag att det mer känns som att man aktiverar själva straffläggandet, snarare än att man verkligen siktar. Jag vet faktiskt inte om det går att missa, om man inte verkligen anstränger sig att göra det.

Det finns gott om spelalternativ. Du kan välja att köra arkadläget, kvala till slutspelet eller börja direkt inne i själva slutspelet. På det området finns det verkligen inget att klanka ner på. Precis som i tidigare versioner går det att låta klassiska lag att spela mot/som.

Tycker ni att jag låter negativ? De är inte alls min mening. Det här är ett jättebra spel. Det är bara det att man ju har sådana grymma förväntningar på de här spelen. Jag skrev det förut: det känns precis som *Road To World Cup*. Det är nog en ganska bra sammanfattning, om jag får säga det själv. Jag väntar redan på *FIFA 2001*.

ANDERS SKÖLD

PCGAMERS PROFIL

Euro 2000 är:
- **Bra**
- **Försett med en licens**
- **Fullt av entusiastisk publik**

Euro 2000 är inte:
- **En klockren uppföljare**
- **Kvar på min hårddisk**
- **Lätt att ta skärmdumpar från**

■ Distributör **EA Nordic** ■ Utgivare **EA Sports** ■ Utvecklare **EA Sports** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P133, 32 Mb RAM, 80 Mb HD** ■ Rekommenderat **P200, 32 Mb RAM, 350 Mb HD, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Alla vanliga kort** ■ Multiplay **Internet, modem** ■ Web **www.easports.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

FIFA 2000 PCG 36, 89%
En tydligare uppföljare än vad detta är.

Road To World Cup 98 PCG 13, 90%
Ett spel som känns ungefär likadant som *Euro 2000*.

SVENSKA PC GAMER

En riktigt bra produkt, men ändå känns det som ett mellanspel.

86%

GENRE: MANAGEMENT

PLAYER MANAGER 2000

Klipp dig och skaffa ett jobb i en fotbollsklubb.

Vi visste att planerna var ojämna, men det här är ju löjligt.

KALENDERBITARE

PM 2000 är ju ett spel om fakta och siffror, och här är lite sådant om det här spelet. Det finns 3 sätt att kolla in händelserna i det här spelet. Textkommentarer, scannerläge och matcher i 3D. Det finns fakta om fler än 30 000 riktiga spelare. Du kan välja att sköta ett av fler än 1000 lag. Det är riktigt fascinerande (gäsp).

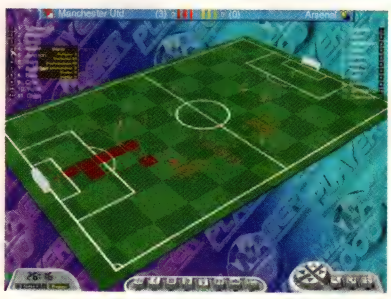
PCGAMERS PROFIL

PM 2000 är:
- **Fullt av siffror**
- **Uppdaterat med säsongens övergångar.**
- **Djupt**

PM 2000 är inte:
- **Ett spel för nybörjare**
- **Lika bra som ni-vet-vad.**
- **Lätt**

FÖRST måste vi reda ut det här med namnet. Nej, det här är inte den blandning mellan *Sensible Soccer* och *Championship Manager* som vi har väntat på i tio år nu. *PM 2000* är ett renodlat managementspel. Här finns det inget arkadliknande fotbollslirande över huvud taget, bortsett från det som utspelas i huvudet på de besatta spelarna, förstås. Du har förresten möjlighet att köra som spelande manager, så du kan "spela" för ditt favoritlag - och ja, jag skulle välja mig själv före David Beckham varje gång. Bara för att få se honom gråta.

Då var det ur världen. Det vi har här är ännu ett försök att efterlikna den geniförklarade *Championship Manager*-serien, som fortfarande lever högt på uppdateringen för 1999-2000. Det kan verka som en omöjlig uppgift, ungefär som när ett



Medelmåttigt

lag från gärdsgårdsserien går till FA-cupfinal. Logiskt sett går det inte, men som tur är är fotboll inte logiskt.

Det är svårt att göra något nytt i den här genren, och inget i *PM 2000* är revolutionerande. Det du får här är ett utmärkt managementspel, med alla de funktioner och inslag man kan önska sig. Eller i alla fall alla de inslag som tidigare manage-

"Inget i spelet är revolutionerande."

mentspel har haft. Transferlistor, cuplottning och avstängningar - allt det som gör fotboll till den intressanta och viktiga sport det är.

Det går faktiskt ett steg längre än *Championship Manager 3* på ett område. Det finns en fiffig funktion som gör att man kan kolla in varje match från ovan - det visar det område på planen som dina spelare täcker, och vilka anfall de drar upp. Du kan se motståndarnas anfall, var de kommer igenom ditt försvar o s v. Det gör det möjligt för dig att ändra i din uppställning så att yttrarna inte kommer förbi, och så att du kan utnyttja bristerna i motståndarnas försvar. Om du är bra, det vill säga.

Det finns en del problem, varav det värsta är att den till en början trovärdiga världen skakas med jämna mellanrum av märkliga övergångar. Oftast är det spelare det gäller. David Beckham till West Ham för en ynklig summa pengar. Jag kan inte begripa varför utvecklarna valde att göra så.

Om det inte hade varit för den missen, skulle *PM 2000* tillhöra den absoluta toppen i den här ligan.

Det här är ändå ett bra managementspel med tillräckligt mycket djup och statistik för att hålla den genomsnittlige fotbollsstatistikern - som inte stör sig på märkliga AI-ingripanden - nöjd i ett par månader.

NICK JONES

■ Distributör **Ej fastställd** ■ Utgivare **3DO** ■ Utvecklare **Anco** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P266, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.anco.co.uk** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

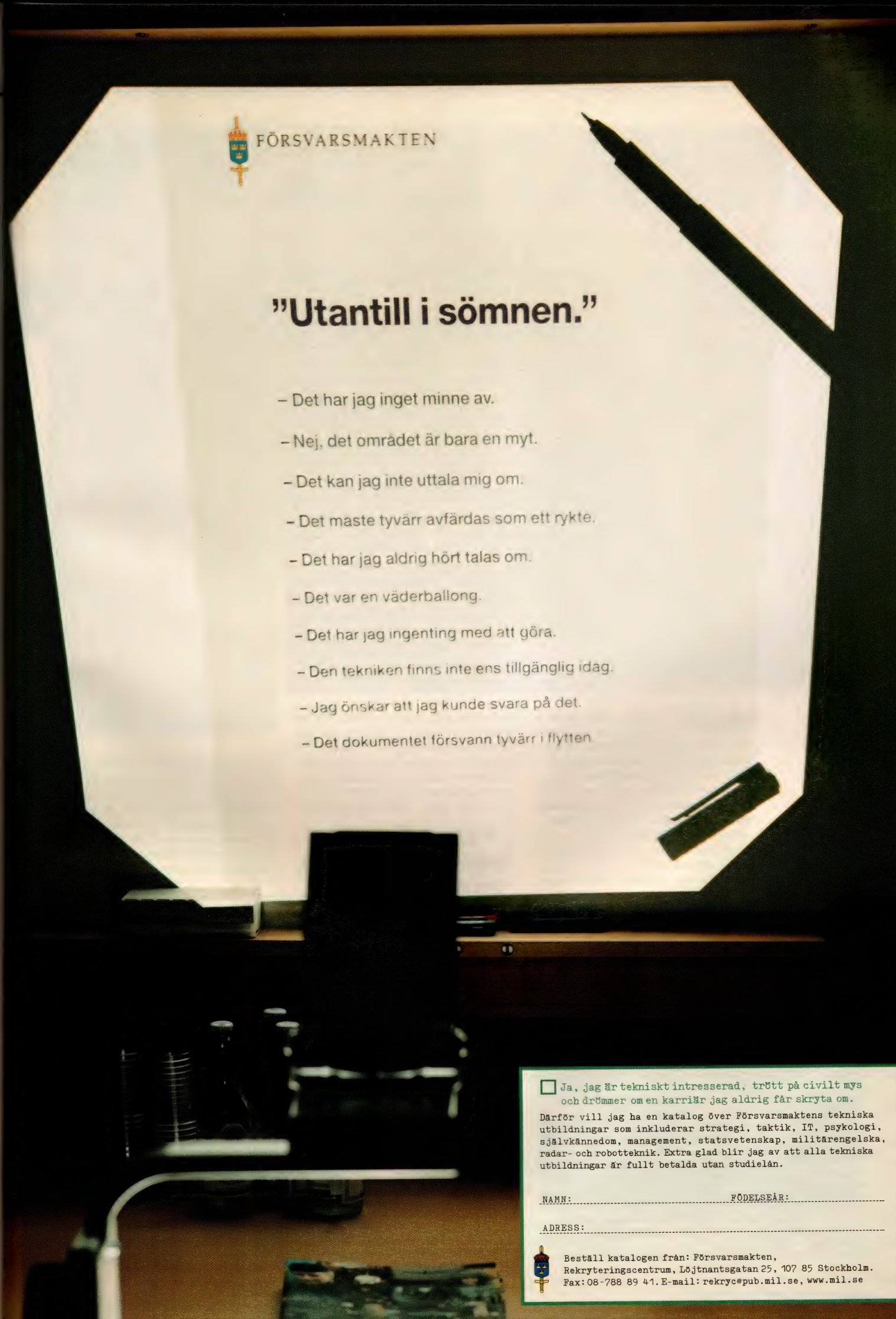
Championship Manager 1999-2000 Ej rec. Managementspelens Alex Ferguson.

Euro League Football Ej recenserat Kass managementdel, men kul fotbollsspel.

SVENSKA PCGAMER

Ett hyfsat managementspel. Håller inte CM:s klass, men vilket spel gör det?

77%


FÖRSVARSMAKTEN
"Utantill i sömnen."
– Det har jag inget minne av.
– Nej, det området är bara en myt.
– Det kan jag inte uttala mig om.
– Det maste tyvärr avfärdas som ett rykte.
– Det har jag aldrig hört talas om.
– Det var en väderballong.
– Det har jag ingenting med att göra.
– Den tekniken finns inte ens tillgänglig idag.
– Jag önskar att jag kunde svara på det.
– Det dokumentet försvann tyvärr i flytten.
☐ Ja, jag är tekniskt intresserad, trött på civilt mys och drömmer om en karriär jag aldrig får skryta om.
Därför vill jag ha en katalog över Försvarsmaktens tekniska utbildningar som inkluderar strategi, taktik, IT, psykologi, självkännedom, management, statsvetenskap, militärengelska, radar- och robotteknik. Extra glad blir jag av att alla tekniska utbildningar är fullt betalda utan studielån.
NAMN: FÖDELSEÅR:
ADRESS:
Beställ katalogen från: Försvarsmakten, Rekryteringscentrum, Löjtnantsgatan 25, 107 85 Stockholm. Fax: 08-788 89 41. E-mail: rekryc@pub.mil.se, www.mil.se

GENRE: ACTION/STRATEGI

MAJESTY

Fri vilja är något för alla människor, även de som bor i ett datorspel.

Det är konstigt att föräldrafria fester alltid ska balla ur.

Majesty tar RTS-genren till nya kapitalistiska höjder.

HAR du någonsin funderat över hur dina enheter mår när du spelar strategispel? Vad funderar din ensamme infanterist på, när du använder honom för att utforska kartan i *Tiberian Sun*? Kanske smider han planer för hur han ska ha ihjäl dig om han överlever sitt självmordsuppdrag. Dina stackars soldater i *Warcraft* är nog inte heller glada på dig. Egentligen vill de nog inte strida mot orcher. De vill hellre sitta hemma och slappa framför brasan med en kall öl. I de flesta strategispel får spelaren alltid direkt kontroll över sina enheter. En ensam soldat vandrar tacksamt mot en säker död, utan att ifrågasätta ordern. Utvecklarna bakom spelet *Majesty* tycker att den här typen av kontroll är fel.

Till en början ser *Majesty* ut som vilket strategispel i realtid som helst. Miljön är satt till en fantasy-värld, vilket vi är vana vid att se. Det verkar som om det finns en regel att vartannat strategispel måste vara fantasy-inspirerat. I *Majesty* är det dock svårt att ge order till enheterna. Rättare sagt är det omöjligt att ge order till dem. När jag satte mig med spelet första gången trodde jag att det var något fel på det. Enheterna sprang omkring som om de hade något bättre för sig än att lyssna på mig. Det låter kanske som *Majesty* är unikt, men det är helt fel. De som har gott minne kommer säkert ihåg Peter Molyneux häftiga "gudsspel" *Populous*, där spelaren endast kunde påverka sina undersåtar. Vidare har vi ju *Sim City*, även om det tillhör en helt annan genre. *Majesty* har med andra ord inte något nytt att komma med egentligen. Det som gör det till en vinnare är att det är svårt att slita sig från det, vilket alltid är ett bra tecken.

"Om spelaren behöver hjälp är det inte säkert att hjältarna bryr sig."

Majesty börjar med en mäktig filmsekvens som berättar standardhistorien om ett land som håller på att slitas sönder av ondskan. Landet behöver en ledare som kan beskydda småfolket och kämpa mot mörkret. Om det finns någon djupare handling än så, måste jag har missat den under introsekvensen, då jag inte kunde låta bli att skratta. Berättarrösten gör en stundtals mycket trovärdig Sean Connery-imitation, komplett med hans konstiga sch-läten och skotska dialekt. I vilket fall som helst är det spelarens uppgift att utföra mängder av uppdrag och till slut sätta sig på tronen.

När en spelomgång börjar har spelaren ett enkelt palats och några vakter. Om några vakttorn byggs upp kommer bönder och annat folk att bosätta sig i trakterna. Nästa steg är att forska i olika teknologier för att ta fram bättre vapen och rustningar. För att finansiera allt

Alla de bästa drakdräparna går att köpa.

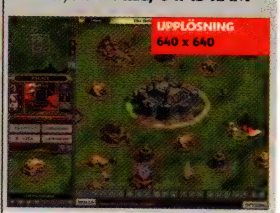
KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Majesty* på din PC

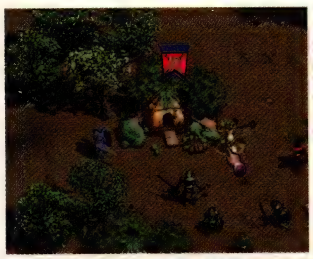
■ Testsystem **P166, 32Mb RAM**

UTSLAG: Inte alls illa, men det sackar lite med många enheter på skärmen.

■ Testsystem **P233, 64Mb RAM**



UTSLAG: Med lite extra RAM flyter allt - oavsett antal enheter.



Inte vad man brukar kalla grafikintensivt.

AI:n begränsar de taktiska möjligheterna.

Intressant

måste skatten drivas in och detta sköts automatiskt, då en liten vidrig typ springer från hus till hus och hämtar pengarna. Vakterna lyckas för det mesta hålla tillbaka de monster som bor i skogarna, men titt som tätt lyckas ondskan ta sig förbi obemärkt. Min första kontakt med fienden var när jag fick se min skattmas få skallen spräckt av ett gigantiskt troll. Till en början övervägde jag att låta trollet leva, men utan skattmasen blir det inga pengar. För att överleva måste spelaren förlita sig till hjältar som befolkar spelvärlden. Hjältarna kommer självmant om rätt typ av byggnader finns i området. Dessa krigare springer mest omkring på värdshusen och roar sig. Om spelaren behöver hjälp är det inte säkert att hjältarna bryr sig. Det enda som lockar dem är pengar.

Om uppdraget går ut på att attackera ett mål, behöver spelaren bara sätta ut en flagga. Om en belöning blir aktuell kommer krigarna att rusa mot målet och göra processen kort med fienden. Hjältar som överlever får erfarenhetspoäng och klarar sig bättre i framtida strider. Givetvis finns det även pyjamasklädda magiker och skäggiga dvärgar. Jag är dock osäker på hur många skäggpoäng spelet får. Magikerna kan kasta mäktiga trollformler, men dessa kostar lika mycket som de smakar, vilket hindrar spelaren från att bara satsa på magiker.

Majesty är tyvärr inte så bra som det skulle kunna vara. För det första finns det ingen kampanj som binder samman uppdragen, vilket känns fattigt.

Visserligen är de arton uppdragen utmanande, men det hade varit mycket bättre om de hade kombinerats för att berätta en historia. Lyckligtvis går det att generera slumpmässiga uppdrag vilket gör att spelet varar längre. Ett annat fel med spelet är att gränssnittet känns lite klumpigt, då det tar upp en stor yta på skärmen.

För tillfället är det strategispel i 3D som är hetast i branschen. Många av oss sitter och väntar på *Ground Control* och *Dark Reign II*. Därmed är det inte sagt att 2D-grafiken är utdöd i denna genre. Jag har svårt att tänka mig *Majesty* i 3D-grafik. Kanske skulle det vara kul att se striderna på närmare avstånd, men 2D-grafiken är tillräcklig här. Ändå måste jag klaga på att spelet inte ser riktigt modernt ut och att det inte går att ändra grafikinställningarna. Ljudet och musiken håller en betydligt högre standard. Den lugna musikstilen gör spelandet till ett rent nöje.

Majesty är ett roligt strategispel som vinner på att det är annorlunda. De som gillar att bygga mängder av enheter och anfalla med maximal precision, kommer säkert tycka att spelet är bortkastade pengar. Personligen var jag redo att avinstallera det snabbt, men spelet växer med tiden. Ungefär som *Sims* som till en början verkar vara hur mesigt som helst, men som slutar i ett kraftigt beroende. *Majesty* visar att utvecklarna faktiskt inte behöver plagiera Westwoods *Command & Conquer*. Det visar också hur torrt det är på nyhetsfronten i denna genre.

MIKAEL HJALMARSON

PCGAMERS PROFIL

Majesty är:
- **Är ett strategispel i fantasymiljö**
- **Faktiskt riktigt roligt**
- **Klart annorlunda**

Majesty är inte:
- **Som alla andra strategispel**
- **Något för "vanliga" strateger**
- **Ett 3D-spel**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Hasbro Interactive** ■ Utvecklare **Cyberlore** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166 32MB RAM** ■ Rekommenderat **PII300 64MB RAM** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.majestyquest.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Ground Control PCG 42, 91%
Lysande strategispel med imponerande 3D-grafik.

The Sims PCG 39, 85%
Ett mycket speciellt spel som gör att du slipper leva på riktigt.

SVENSKA PCGAMER
Underhållande och småkul strategispel.

80%

GENRE: RYMDSIM

TACHYON: THE FRINGE

"Gimme some sugar, baby."

Detaljrikedomen är suverän -fast du har inte tid att beundra den.

Lika bra som *Freespace 2*:s explosioner? Hmm, nästan.

IBLAND känns det som om varje genre har en egen regelbok, som alla utvecklare måste följa. Rymdspel måste till exempel låta alla börja som anonyma nybörjarpiloter. De flesta av titlarna i genren handlar med andra ord inte om någon speciell karaktär, vilket gör att det blir opersonligt och lite stelt. Novalogics *Tachyon: The Fringe* provar på en annan vinkel.

I *Tachyon* får spelaren inta rollen som frilanspiloten Jake Logan, en ensamvarg som tar sig an de flesta uppdrag han kommer över. Logan är ingen nybörjare precis. Han har erfarenhet nog för att kallas för expert, vilket gör att spelandet blir lite annorlunda. Detta märks redan från första början, när de obligatoriska träningsuppdragen ska börja. Här är Logan utskickad för att testa en flygledares kunskaper genom att ingå i kursen. Det märks också tydligt hur bra Logan är i de första uppdragen, då det är praktiskt taget omöjligt att misslyckas i en dogfight.

"Yo, she-bitch! Let's go!"

Handlingen utspelas givetvis i en mörk framtid. Människorna har nått det 26:e århundradet utan att ha tagit livet av varandra fullständigt. Istället har de satsat hårt på att kolonisera världsrymden via Tachyon-portar, som gör det möjligt att resa fortare än ljuset. När spelet börjar får vi spelare reda på att Jake Logan jobbar för ett mäktigt företag, som betalar honom för att utföra mindre uppdrag. Utan att avslöja alltför mycket kan jag nämna att någonting går snett under ett viktigt uppdrag. Logan blir oskyldigt dömd för mord och straffet bli livstids utvisning från de civiliserade delarna av rymden. Han hamnar i the Fringe, ett område som är bebos av allt möjligt slödder. Kort och gott handlar resten av spelet om en konflikt mellan två krigande faktioner.

"Handlingen är riktigt välskriven."

Handlingen är riktigt välskriven och därmed är det svårt att slita sig från spelet. Ett rymdspel behöver dock mer än en bra bakgrundshistoria för att förtjäna en topplacering. Det mesta hänger på kontrollerna och gränssnittet. För tillfället är det *Conflict Freespace 2* som leder ligan med perfekt styrning och ett gränssnitt som ger maximal information, utan att vara i vägen. Gränssnittet i *Tachyon* är inte lika vasst, även om det tar upp en minst lika stor yta. Kontrollerna är det däremot inget fel på. Rymdskeppen bygger på samma koncept LucasArts införde, med energi fördelat på motorerna, vapnen och sköldarna. Det går att skjuta till extra energi till afterburnern för att den ska återhämta sig snabbt. Styrningen känns riktigt mjuk och det går att hitta på mycket med skeppen. Det absolut bästa är att det går att åka i en riktning och vända skeppet i en annan, vilket gör det möjligt att skjuta på de fiender som förföljer en. Fienden använder inte denna funktion vilket gör att det ibland blir lite väl enkelt att ha ihjäl dem.

"Good... Bad... I'm the guy with the gun"

Det har väl inte undgått någon vid det här laget att *Tachyon* har något med skåde-

HUD:en är lyckligtvis anpassningsbar.

Ni har säkert läst det i obskyra spalter, men storleken spelar faktiskt ingen roll.

KRAFTMÄTNING

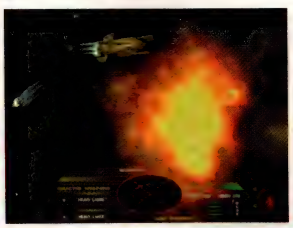
Så här rullar *Tachyon: The Fringe* på din PC.

■ Testsystem **P233, 32 Mb RAM, Voodoo 2 (8Mb)**

UTSLAG: Inga problem alls. Ser suveränt ut, och flyter ganska bra.

■ Testsystem **PII 450, 128Mb RAM, TNT2 (32Mb)**

UTSLAG: Ännu bättre. Flyter bättre än Nilen, faktiskt.



spelaren Bruce Campbell att göra. Han gör rösten till Jake Logan, vilken är en rollfigur som passar honom som en handske. Säga vad man vill om Campbells B-filmskarriär, han är ändå en av de få som aldrig kommer att tappa sitt goda rykte. Samtliga citat i denna recension är hämtade ur den mycket suveräna filmen Army of Darkness, där Campbell spelar butiksbiträdet Ash, som råkar hamna i medeltiden. Campbells rollfigur lyckas klämma fram fler minnesvärda oneliners än vad Arnold har åstadkommit under hela sin karriär. De som inte har sett Army of Darkness känner säkert igen de flesta av dem från *Duke Nukem 3D*. Jake Logan är en karaktär som påminner mycket om Ash. Attityden finns där och de elaka kommentarerna sitter där de ska. Det är ett rent nöje att lyssna på dialogerna mellan Logan och de andra rollfigurerna, även om de andra skådespelarna inte är särskilt övertygande.

"Honey, you got real ugly"

Tachyons universum är färgglatt i jämförelse med *Star Wars*. Grafiken är snygg med detaljerade texturer, nebulosor och mäktiga specialeffekter. Designen på rymdskeppen är i vissa fall mycket häftig och i andra fall ser de ut som resterna från andra liknande titlar. Med andra ord är det fortfarande *Conflict Freespace 2* som ser snyggast ut. *Tachyon* tävlar dock med Volitions spel om störst rymdskepp. Några av moderskeppen i *Tachyon* är nämligen helt enorma. Ljudet är ganska konstigt. De flesta effekter låter bra men ibland varierar ljudstyrkan för mycket, vilket leder till att volymen får sänkas ordentligt. Ett exempel på problemet är när spelaren trycker på autopiloten, helt plötsligt bräker det till i högtalarna. Volymen på dialogerna går att ställa in oberoende av andra ljudeffekter, men trots detta blir det fel ibland och rösterna försvinner in i resten av ljudet.

De som är ute efter att möta mänskliga motståndare kan antingen spela över LAN eller via Novalogics Novaworld. Det finns två olika spellägen. I "arena match" gäller det att skjuta ner så många motståndare som möjligt. "Base wars" är ett mer utmanande alternativ, där spelarna arbetar i lag och ska förstöra det andra lagets rymdbas. Båda spellägena fungerar riktigt bra och ger spelet en extra spark framåt.

Novalogic har lyckats mycket bra med *Tachyon*. Den härliga handlingen och huvudpersonen gör detta till ett mer personligt rymdspel än de övriga i genren. Det blir därmed lite svårare att jämföra spelet med andra titlar i genren. Med tanke på hur mycket jag har jämfört spelet med *Conflict Freespace 2* är det kanske inte svårt att räkna ut vilket som är bäst. Eftersom detta är Novalogics första försök med ett rymdspel är det lätt att tänka sig hur bra en uppföljare skulle kunna bli.

"Hail to the king, baby."

MIKAEL HJALMARSON

I FÖRORTERNA

Där ute i avkrokarna finns det en hel del smarriga skepp att välja mellan.

Blade är ett av de skepp du börjar spel med. Det är snabbt, lätt bepansrat, och har ett respektabelt antal hardpoints – ett perfekt nybörjarskepp, med andra ord.

Det kommer att dröja innan du kan uppgradera till en så snygg best som Warhammern; det har massor av vapen och kostar snuskigt mycket. Suverän känsla.

GalSpan, ett av de megaföretag du har att göra med, har egna favoriter. Det här är Claw, ett lätt attackskepp – du får kanske flyga det – om du ber snällt.

Kaxigt

PCGAMERS PROFIL

Tachyon är:

- **Ett rymdspel med attityd**
- **Roligt, helt enkelt**
- **En av genrens bästa titlar**

Tachyon är inte:

- **Särskilt revolutionerande**
- **Bättre än *Conflict Freespace 1* eller *2***
- **Det sista rymdspelet från Novalogic (förhoppningsvis)**

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **Electronic Arts** ■ Utvecklare **Novalogic** ■ Pris **Ca. 400:-**
■ Systemkrav **P-200 MMX 64MB, 8MB 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII-300 128MB, 32 MB 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.novalogic.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PCGAMER
Välgjort och häftigt, men inte genrens bästa.

86%

KOLLA ÄVEN IN...

Conflict Freespace PCG 21, 92%
Rymdspel efter känt recept, fast med snyggare grafik.

Freespace 2 PCG 35, 92%
Ett riktigt underhållande rymdspel som bjuder på många överraskningar.

GENRE: ACTION/STRATEGI

STAR TREK: ARMADA

Star Trek utökar sin arsenal med en armada.

En skärmbild som bara en spelutvecklare kan älska.

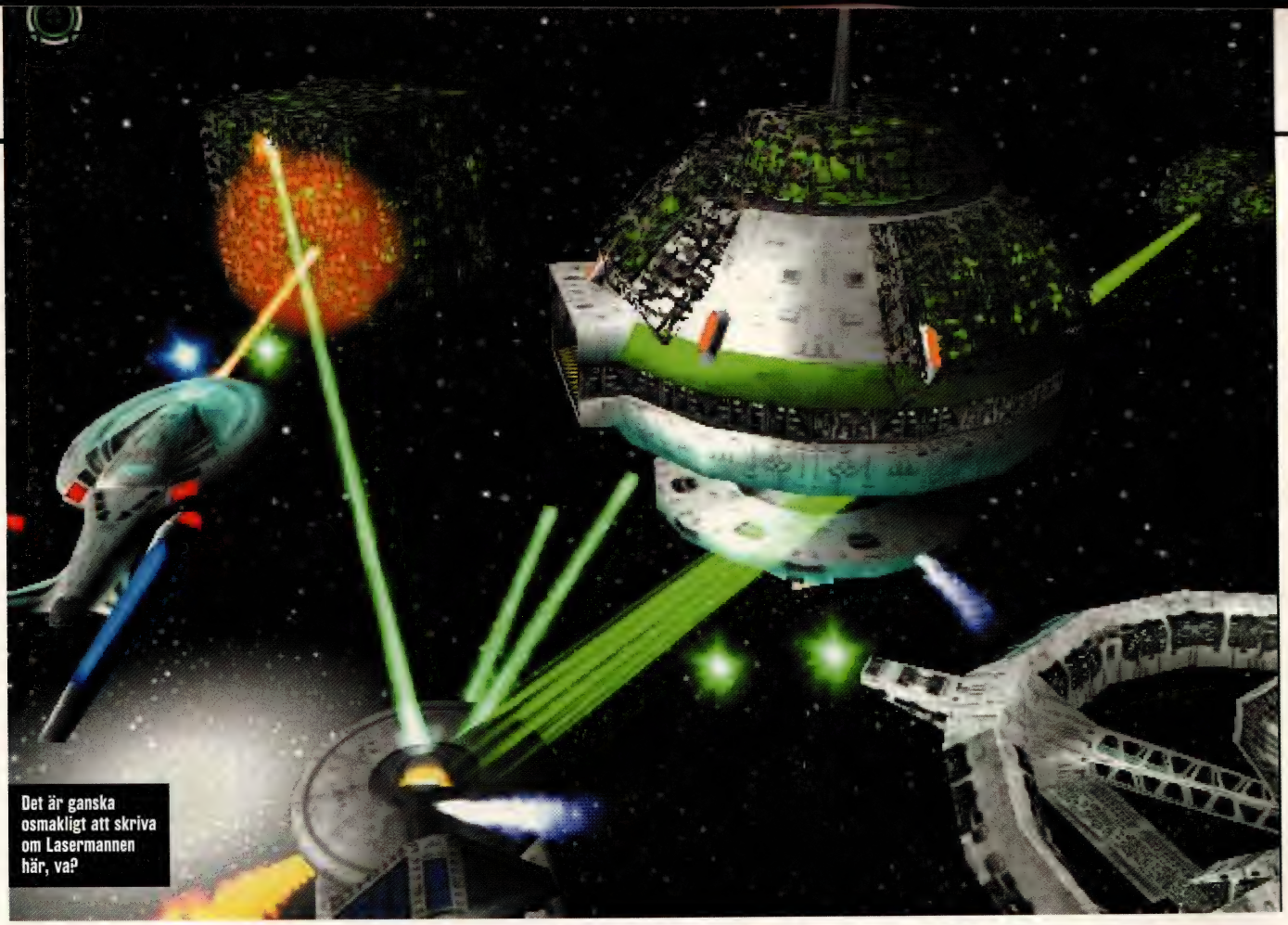
Det går tydligen att bli åksjuk i rymden också.

DET är dags igen. Oro råder i lägret. De fruktansvärda Borg har återvänt, romulanerna smider lömska planer, klingonerna vill bara bråka och de enda som kan lösa detta, är de gamla hederliga grabbarna och tjejerna i slimmad uniform. Man kan lugnt säga att en del av galaxen just nu är väldigt orolig, och du intar olika positioner i striden för att lösa allt på bästa sätt. Resten av bakgrunden går förlorad i någon slags *Star Trek*-dimma full av namn och begrepp.

Kort och gott så är *Armada* ett realtidsstrategispel i 3D, där du spelar fyra olika kampanjer beroende på vilken del av striden du vill kämpa i. Varje kampanj har sin specifika handling, tätt knuten till en huvudintrig, och den utvecklas allt eftersom du plöjer djupare och djupare in i spelet. Detta är ett vanligt och effektivt knep för att försöka ge spelaren klara motiv till varför han ska spränga och skjuta urskiljningslöst till höger och vänster. På gammalt hederligt maner så har du en liten styrka i början av varje scenario, och sedan ska du bygga upp den genom att konstruera fabriker, gruvstationer, verkstäder - och till sist, massor med rymdskepp som kan skjuta ner massor med andra rymdskepp (förslagsvis då de från en fientlig styrka). I början av varje uppdrag möts du av ett färgglatt intro, där du får din uppgift förklarad för dig på ett obegripligt sätt. Sedan kastas du ut i rymden och allt kan börja. Väl här agerar du befälhavare över dina styrkor, och medan du får se efter resurshantering och konstruktion så måste du också skydda dina enheter och sända ut styrkor för att förgöra fienden. Du byter hela tiden roll även inom samma kampanj, så ibland kan du spela överbefälhavare och ibland kan det bli mindre kända personligheter. Uppdragen kan också variera, alla är inte nödvändigtvis centrerade kring att bygga och skjuta. En del är rena transportsträck-

"Du byter hela tiden roll inom kampanjerna."

or, andra är mer spännande katt-och-råtta-scenarion. Men tro inget annat än att *Armada* är ett synnerligen klassiskt strategispel i realtid, av den modell vi har sett åter och åter igen. Igenkänningsfaktorn från Star Trek-universumet är förstås hög, och bara det höjer ju värdet för fans världen över. Den täta frekvensen av introfilmer gör att man känner sig påtagligt närvarande i händelsernas centrum, något



Det är ganska osmakligt att skriva om Lasermannen här, va?

Trekkigt

som många andra tillverkare inte lyckats lika bra med i spel av den här typen.

Grafiken i *Armada* är i 3D. Japp. Så är det. Varför det är i 3D? Ja, det vet inte jag, för särskilt snyggt är det inte. Man kan visserligen zooma in så nära inpå farkosterna att man kan se pormaskarna på de som jobbar där, men varför skulle man vilja det? I *Armada* verkar det som om tillverkarna har valt formatet bara för att det ska vara så nu. Det dimensionella strategiska djup som ett spel kan få om man gör det i 3D, det är obefintligt i *Armada*. Snarare gör det spelet mer klumpigt, och jag tror personligen att det skulle vunnit mycket mer på att ha varit ett 2D-spel. Titta bara

på *Starcraft*. Svårare än så behöver det inte vara. Så dumpa 3D, för bövelen, om det ändå inte fyller någon funktion! Grafiken i mellanspelen är förstås snygg, som man kan vänta sig. Men det är numera så självklart att det knappt betyder något längre.

Ljudet är ok. Musiken är svulstig och pompös, men väl genomförd och ytterst funktionell. Det dundrar om explosionerna och swischar om torpedorna, och titt som tätt trillar charmiga rapporter in från skepp runt omkring som hojtar om att de gräver malm, har byggt klart eller blir beskjutna. Även här är allt snyggt genomfört och tillrättalagt på ett professionellt men slätstruket sätt.

Jämfört med många andra *Star Trek*-spel, håller *Armada* hög klass. Det är mer genomtänkt och utarbetat än t.ex. *Hidden Evil*, och det finns en stark ambition att följa med i den nya vågen av 3D-strategispel som sveper över oss nu. Dessutom känns det som om tillverkarna har fångat känslan och atmosfären väldigt bra, och det är en mycket viktig aspekt när man har att göra med en så starkt licensbetonad produkt som *Armada* är.

Följdaktligen är det svårt att tycka illa om *Armada*, för det är ett gott hantverk gjort utan några större fadäser. Men, men... det är inte heller gjort med några större finesser, och på grund av att det tekniskt sett är medelmåttigt, så tröttnar man ganska fort om man inte fascineras av att det hela är just Star Trek. Det dröjer inte länge innan man börjar snegla mot sitt gamla *Homeworld* igen, och det är då tillverkarna tappar i stort sett alla spelare utom de som äger spetsiga öron i plast (eller i annat mer tvivelaktigt material) hemma, och som regelbundet reser till platser dit ingen annan ännu vågat sig. PC Gamers redaktion, exempelvis. Om vi då antar att man är en sådan.... ja, då är *Armada* ett mycket gott alternativ. Om man inte är en sådan... nja, då kan *Armada* kanske (men förmodligen inte) ändå vara värt en längre titt. Till budgetpris: absolut. Till fullpris: knappast. Men pallar man inte att vänta på *Ground Control* och har tokspelat *Homeworld* intill förbannelse, då kan *Armada* vara värt en titt även för dig som inte gillar Star Trek.

ANDREAS ROMAN

PCGAMERS PROFIL

Armada är:
- **Tämligen underhållande**
- **Helt ok för fansen**
- **I 3D**

Armada är inte:
- **Lika hafsigt som tidigare titlar**
- **Helt stolligt**
- **Gjort av trähattarna**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Activision** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32 Mb RAM** ■ Rekommenderat **P266, 64 Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Alla vanliga kort** ■ Multiplay **1-8** ■ Web **www.st-armada.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Homeworld PCG 34, 90%
Ett mäktigt och roligt strategispel.

StarCraft PCG 18, 93%
Ett spel som verkligen höjer sig mängden.

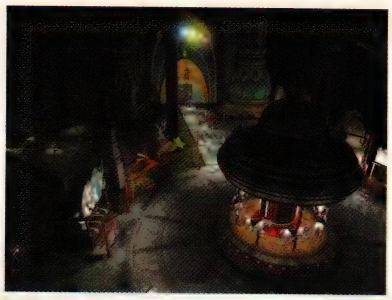
SVENSKA PC GAMER
Inte så dumt rymdspel, men mest för fansen.

75%

GENRE: ÄVENTYR

FAUST

Djävulska planer smids i Cryos nya äventyr.



Det var ingen direkt kö till Pillertrillaren när den gick på svenska biografer.

Djävulskt

MÖT Mefistofeles! Eller Faan själv, om man kan säga så. Han har en dispyt med Mannen Där Uppe om några förtappade själars öde, och du som förvirrad besökare på ett övergivet tivoli ska döma i tvisten. Vem du är eller varför du egentligen valdes till detta, vet du inte, men utvald är du och så börjar äventyret. Genom klassiskt äventyrsmanér rör du dig runt i tivolimiljöerna, mellan spelets olika kapitel, och nystar upp de tragiska levnadsöden som en gång tog plats där. Nästan som en privatdetektiv pusslar du ihop ledtrådarna du hittar, och får till slut hela historien serverad för dig när alla bitarna sitter där de ska. Mefistofeles är din ständige följeslagare, som till synes tycks hjälpa dig på vägen - men hans motiv är oklart, och hans charmiga fasad är falsk.

Cryo ger sig inte. De använder sitt statiska 3D-perspektiv, där du kan flytta dig från en punkt till en annan och sedan undersöka den ur alla möjliga vrår och vinklar. Ställt mot dagens realtidsrenderade 3D-världar ter sig denna motor väldigt slät och blek. Men Cryos ambitioner på berättarfronten är det inget fel på, och just *Faust* har en ovanligt fängslande historia.

Frekvensen av karaktärer som förlorar minnet i Cryos spel är ovanligt hög,

"Du vandrar runt och löser kluriga problem för att ta dig vidare."

och precis som i *Atlantis II* så är du utvald men ovetande. Du vandrar runt och löser kluriga problem för att ta dig vidare. Som vanligt i denna typ av äventyr, så är problemen av en lätt abstrakt natur och inte helt logiska. Snarare handlar det om att räkna ut hur tillverkarna har tänkt och överlista dem, än att vara logisk.

Faust känns lite gammalmodigt. Till och med de rena 2D-spelen har mer att komma med när det gäller frihet och möjlighet att agera med omvärlden. Men man vet vad man får när man kör Cryos prylar och får helt enkelt finna sig i det.

Den bristande tekniken överskuggas (åtminstone i *Faust*) av den spännande handlingen och den suggestiva atmosfären. Cryo är ovanligt återhållsamma när det gäller att skynda på berättandet, och hela intrigen känns väldigt professionellt uppbyggd. Och musiken är bra, rentav kanon! Men det är lite fusk, de flesta spåren är rena upptagningar av gamla jazzklassiker. Den släpiga känslan hos de utvalda styckena bidrar dock till den dämpade atmosfären och passar bra in. Jag antar att ljudregi är en konst, det också.

Den svenska översättningen är inte illa alls. Precis som i *Atlantis II*, så krystar skådespelarna en hel del på sina ställen, men jämför man *Faust* med teater så är agerandet på samma känslomässiga nivå (och nu får jag väl massa smörja kastad på mig för detta uttalande också). Dialogerna känns därmed väldigt konstruerade och inte så värst naturliga, men språket är fint och det är goda talanger som medverkar (bl.a. Pernilla August och Börje Ahlstedt). Med en översättning av *Faust* visar också distributören att svenska dataspel kan rikta sig till en helt vuxen publik, för temat och många av scenerna i spelet är inget för de små.

ANDREAS ROMAN

PCGAMERS PROFIL

Faust är:
- Sataniskt
- Medryckande
- Jazzigt

Faust är inte:
- Ett tekniskt underverk
- För de små
- På engelska

Det är verkligen svårt att sova efter att ha druckit mycket kaffe...

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Cryo** ■ Utvecklare **Cryo** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P266, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.cryo-interactive.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Atlantis II PCG 39, 69%
Uppbyggt på samma sätt, med samma ambitioner.

Riven PCG 12, 88%
Mer utvecklat och intrikat, framför allt friare!

SVENSKA PCGAMER

Den underlägsna tekniken överskuggas av en fascinerande berättelse.

70%

BURN BABY BURN

BATTERY
ENERGY DRINK 33CL 11.2 FL OZ

KEEPS YOU GOING

GENRE: ACTION/ÄVENTYR

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Resident Evil i rymden? Nja, inte riktigt.

SÅ här ligger det till: för många herrans år sen dimper det ner en meteor från Mars på jorden. Den upptäcks inte förrän 1984 där den ligger i sin isbädd på Antarktis. NASA (vilka annars?) meddelar 1996 att de har hittat utomjordiska mikro-fossiler i meteoren, som de så käckt har döpt till ALH 84001. Nyfikna som NASA alltid är, skickar de iväg ett par stackare till Mars för att upprätta en bas och undersöka bakterielivet där. Basen kallas för Vita och står färdig 2009.

9 år senare, 2018, kommer det meddelande som kom att bli det sista från Vita: "Om ni skickar en bemannad farkost, varna besättningen och säg åt dom att de ska hålla sig ifrån varandra för att hålla sig vid liv." Efter detta kryptiska meddelande är det helt tyst.

Ingen vet vad som har hänt och ett team skickas för att undersöka vad som orsakat radiotystnaden. Inledningen är inte helt olik en Alien-film där Sigourney Weaver skickas till en planet som man tappat radiokontakten med.

I det team som skickas till mars ingår Martin Karne, säkerhetsvakt, Diane Matlock, mikrobiolog och till sist Kenzo Uji, en japansk dataexpert. Det är dessa tre som du styr genom hela spelet och som du måste se till att hålla vid liv. För att kunna klara dig vidare i spelet måste du växla mellan de olika spelfigurerna och använda dig av deras speciella kunskaper och detta är ett klart positivt inslag. Har du

Här har man tänt lite candles och fixat lite cozy.

kört fast med en spelare är det med stor säkerhet en annan som gör det möjligt att gå vidare. När dina tre teammedlemmar kommer till Vita-basen beordras de att gå in genom varsin ingång för att kolla om detta med att "hålla sig ifrån varandra för att hålla sig vid liv" stämde. Eftersom ni är

"Det kanske hade varit på sin plats med ett kalsongbyte."

på ett undersökningsuppdrag har ni inga vapen med er. Kanonsmart!

Martian Gothic är ett äventyr/actionspel med betoning på äventyr. Det är lite av ett problemlösarspel i rymddräkt. Spelet påminner lite om *Resident Evil* i dess sätt att hantera styrningen och diverse andra saker men ungefär där slutar likheterna. Styrningen kan ibland kännas klumpig då dina rollfigurer är lite långsamma i vändningarna, men efter ett tag vänjer man sig och kan t o m köra den gamla handbollsklassikern "finta vänster, gå höger" för att bli av med sina halstuggande fiender. Halstuggande? Ja visst, för i samma anda som *Resident Evil* består merparten av fienderna i *MG* av invånare som förvandlats till zombies. Men lugn bara lugn, självklart har de det gamla karakteristiska stönandet när de får för sig att resa sig upp och jaga dig. Till en början har du inget vapen, så då är det bättre att fly undan dina fiender, men det dröjer inte länge förrän du hittar något att försvara dig med.

Spelet är väldigt snyggt och har bra musik som bidrar till att stämningen höjs. Bli inte förvånad om du känner för att sänka ljudet efter att du för första gången har blivit påhoppad av en zombie, och du känner att det kanske hade varit på sin plats med ett kalsongbyte.

Spelet styrs ur tredjepersonsperspektiv och bjuder på en hel del fräcka kameravinklar. En gång sitter kameran i taket för att en annan gång vara på golvnivå. Det kan ibland vara svårt att se vad dina fiender pysslar med då din figur visas i en annorlunda kameravinkel och då kan du bryskt bli överraskad av en hungrig zombie.

Introt är fräckt och spelet innehåller många bra röster och ljud. Lyssna gärna

Lilla Anna och långa Farbrorn i alientappning.

Mongolisk barbeque, någon?

Underbart blekt snygga zombier gör livet surt för dig.

Läskigt

efter de viskande rösterna när du smyger dig igenom korridorerna.

Överallt på Vita-basen finns det s.k. "Vac tubes". De används för att skicka saker och andra nyttigheter mellan rollfigurerna, för du har väl inte glömt att de ska hålla sig ifrån varandra?

Dessa hissanordningar kommer du att få använda flitigt genom spelet för att kunna lösa alla problem som dyker upp under ditt sökande på basen.

Om en rollfigur hittar en användbar pryl kan du ge dig fasen på att det är en annan av dina hjältar som ska använda den, och därför måste du skicka upp den med "mathissen".

Det blir ett fasligt skickande fram och tillbaka, men bättre det än att personerna möter varandra! Utan att avslöja för mycket kan jag säga att det gärna blir lite trångt då tre personer verkligen "kommer varandra inpå livet". Särskilt om man blivit utsatt för ett virus.

Spänningen i spelet består ända tills du kör fast och tro mig, det kommer du att göra! Spelet är svårt men ofta får du lite hjälp av att lyssna på dina rollfigurer när du ber dom undersöka ett visst föremål. Kanske kan vi använda ett gem till att dyrka upp ett lås? KLICK!

Spelet går mycket ut på att använda rätt grej vid rätt tillfälle och det är inte alltid klart som korvspad vad du t ex ska använda en elektrisk toaborste till när alla toaletter är skinande rena. (Jag har kollat!)

Sparfunktionerna i spelet är lite speciella. För det första har du inte obegränsat med spartillfällen och för det andra måste varje sparande ske vid en av basens data-terminaler. Detta försvårar ytterligare och du kommer garanterat att svära en ordentlig ramsa när du råkar dö lite för lätt och tvingas göra om en massa saker.

Dö, ja! Det händer ju trots allt att du råkar stöta på en zombie för mycket på vägen genom spelet, och det funkar så att dör en av dina rollfigurer, dör alla. Kanhända att dom dör i ren sympati men så är det i alla fall.

Någonting som är värt att tänka på när du växlar mellan dina personer, är att se till att ställa de två figurer som du inte använder för tillfället på ett ställe där dom inte löper någon risk att stöta på en zombie. För även om du för tillfället styr t ex Matlock kan dom andra två mycket väl bli påhoppade av någon elaking.

Martian Gothic: Unification håller dig på helspänn under långa stunder och det sägs att spelet ska bjuda på upp till 40-50 timmars spelande. Om det däremot blir 40-50 roliga timmar vet jag inte. Kanske skulle betyget bli högre om jag var ett hängivet fan av liknande spel men jag kanske inte har det tålamod som det här spelet kräver. Du som söker en utmaning däremot, här är spelet för dig! Gillar du att skjuta en och annan zombie också så bör du raskt gå och köpa spelet.

HENRIK NORDENBERG

PCGAMERS PROFIL

Martian Gothic är:
- **Ganska likt Resident Evil**
- **Något för långa regniga sommardagar**
- **Mer äventyr än action**

Martian Gothic är inte:
- **Lätt**
- **Ett spel med högt tempo**
- **Något för den otålige**

■ Distributör **Jack Of All Games** ■ Utgivare **Take 2** ■ Utvecklare **Creative Reality** ■ Pris **Ca. 429:-**
■ Systemkrav **PII 266, 32 Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **500 Mhz, 64 Mb RAM, 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.take2games.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PCGAMER
Ett bra, snyggt spel som kräver att du gnuggar dina geniknölar.
79%

KOLLA ÄVEN IN...

Resident Evil 2 PCG 28, 85%
Fängslande och välstrukturerat actionäventyr.

Devil Inside PCG 42, 68%
Kanske inte så jättebra, men det finns zombier i alla fall.

GENRE: ACTION/ÄVENTYR

DEVIL INSIDE

Rob Zombie ligger illa till.

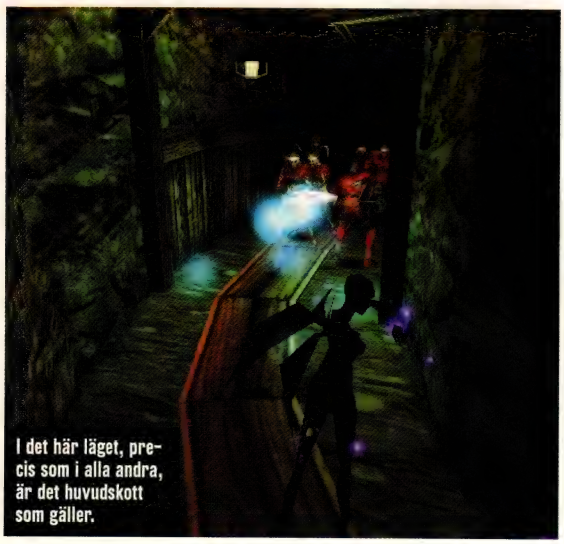
Vad hände med "Nej tack, jag dansar inte"?

EN LITEN HISTORIA

En liten sak som ni kanske har hört förut. Julen '97 hade Valve en färdig version av *Half-Life*. De bestämde dock att den inte funkade, även om idéerna var bra. De bestämde sig för att börja om från början, med bara de bästa bitarna intakta. Ett år senare hade de ett av de bästa spelen någonsin. Tänk på det.

JAG tänkte mig ett betyg runt 85%, kanske t o m högre. Sedan hamnade det runt 80-strecket. Efter det var det högt upp på 70-talet. Sedan drygt 70. Det slutade med att jag bestämde mig för nästan 70%. En av de värsta sakerna med det här jobbet är att man ibland kan få se ett lovande spels betyg störtdyka mot marken likt en nykläckt fågelunge som försöker flyga. Den här recensionen kommer att påminna om en dissektion av ovan nämna fågel. När man kommit förbi de vackra fjädrarna, kommer man till något mycket mer otäckt.

När *Devil* är bra, är det riktigt bra.



I det här läget, precis som i alla andra, är det huvudskott som gäller.

Det har den ovanliga förmåga att skapa en atmosfär som är både torrt underhållande och riktigt spännande. Det är ett actionäventyr i tredje person á la *Resident Evil*, med tonvikt på action. Handlingen kretsar kring ett TV-program, *Devil Inside*. Huvudrollen spelas av Dave, en rödhårig

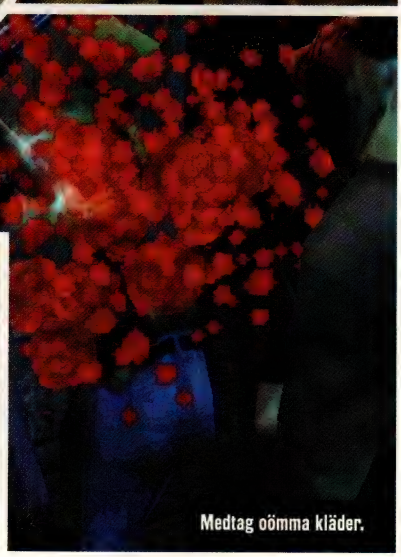
"Det använder även de mest galna idéer."

deckare som nosar omkring på märkliga platser och dödar massor av zombier för att underhålla den lika zombieliknande TV-publiken. Just det, av skäl som vi inte ska gå in på här, kan Dave transformeras till en demon, Deva, genom att stå på ett pentagram. Jo, faktiskt.

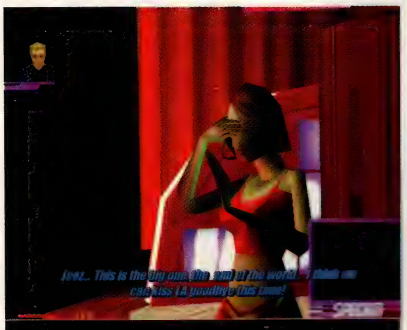
Det som gör det här roliga upplägget så spännande, är att det genomför även de mest galna idéerna. Revolt hävdade att det handlade om radiostyrda bilar som tog över världen, men det fick man ingen känsla av när man spelade. I *Devil Inside* är det annorlunda. Tänk bara på TV-upplägget. En kameraman följer efter dig och sänder vidare - du kan till och med byta vy och använda en chasing cam. Det sker regelbundna inklipp till studion, där den slemmiga värden Jack T. Ripper hetsar dig att gjuta ännu mer blod för att tillfredsställa publiken. Du kan höra studiopublikens feedback, genom att de jublar över snygga träffar, eller suckar när en dörr visar sig vara låst.

Det mest spektakulära är den storslagna filmkänslan, som t ex effekten från The Matrix, där tiden pausas (mer sånt, kära spelutvecklare. Det är ju billigare för er än för Hollywood). Det finns många snygga vinklar att visa upp, då *Devil Inside* använder *Soldier Of Fortunes* sätt att närma sig eldstrider. Man kan klippa zombiers armar, ben och huvuden i timmar om man så önskar. När man använder spelets tyngre vapen blir det väl bra, då det blir så mycket griseri att till och med den genomsnittlige gatukökskocken skulle må illa. Hmmm.

Här börjar det gå snett. Vi börjar med grafiken. Trots dess blodiga charm, lider motorn av de värsta clippingpro-



Medtag oömma kläder.



Delar i det här spelet är ruttet...

blem som skådats på senare tid. Det som gör det till ett oacceptabelt problem är att om dina avlidna fiender kommer för nära kan du köra bössan genom magen på dem och skicka iväg en salva i tomma intet. Det här är särskilt illa för dina NPC-allierade, som inte inser att de måste backa för att göra sig av med den som gnager dem i nacken. AI:n är inte särskilt vass, framförallt när det gäller att känna igen fienden. Om man väljer en viss väg kan man undgå upptäckt ända tills man sätter en kula i de levande döda.

Det verkar som att programmerarna och nivådesignerna bara träffades som hastigast för att skaka tass, innan de återvände för att jobba på var sitt håll igen. Ingen karaktär kan hoppa (Deva kan inte ens knäböja, med det är en annan femma). Det är ovanligt, men det är inte något direkt problem. Kameran orsakar också en del problem, då många nivåer är för smala för att man ska få riktig koll på fienden. Det begränsade synfältet, tillsammans med den skuggiga grafiken, gör att det är svårt att upptäcka många dörröppnare. Trots att hon ska vara dominant, gör Devas låga spellenergi att hon är underlägsen i många situationer. Daves skämt får *Duke Nukem* att framstå som Oscar Wilde. Och tempot är fel. Och det är mer än lovligt buggigt. Och muskontrollen är inte tillräckligt precis när man ska sikta. Och det är för kort. Och det (klipp - Red).

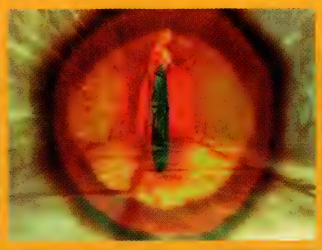
KIERON GILLEN

Damen ovan är stjärna i ett rivaliserande program. Tycke uppstår.

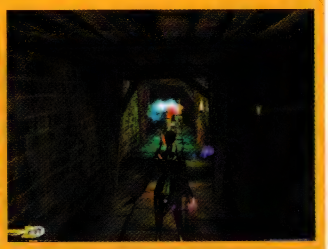
HANS OCH HENNES

De båda karaktärerna i Devil Inside leder till två olika vapenuppsättningar. Här kollar vi på tre specialare hos de båda, betygsätter dem och ser vem som är bäst.

Devas grundvapen är sådan här demonisk energi. Klent.
2/10



Deva är bra på hokuspokus. Här demonstreras demonsynen.
4/10



Lysande - en målsökande dödsfrisbee halshugger alla i rummet.
9/10

En sådan bössa bråkar man inte med. Man kan, men då dör man.
7/10

Ännu ett försök att göra eldkastare på PC. Inte lika bra som *Kingpins*.
4/10

En slags protonaccelerator. Den träffar. Den skapar en slags tryckvåg. Den dödar allt som. 7/10

RESULTAT: Deva 15/30, Dave 18/30. Dave vinner. Bra gjort, du spetshårige pojke.

Besatt

PCGAMERS PROFIL

Devil Inside är:
- Blodigt
- Ryckigt
- Ironiskt

Devil Inside är inte:
- Ett riktigt äventyr
- Lätt att kontrollera
- Så bra som det borde vara

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Cryo** ■ Utvecklare **Cryo** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P266, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.cryo-interactive.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Resident Evil 2 PCG 28, 85%
Zombier, zombier och ännu mera zombier. Fast med äventyrande också.

Soldier Of Fortune PCG 41, 86%
Om du gillar att skjuta sönder folk, är det här ett spel för dig.

SVENSKA PCGAMER
Action i tredjeperson, med förstklassiga idéer och andra klassens utförande.

68%

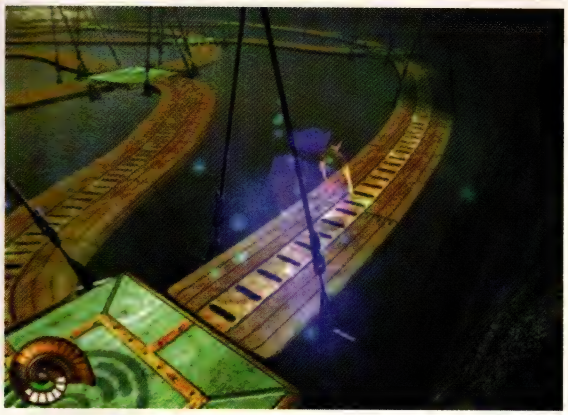
GENRE: ACTION/STRATEGI

THE NEW ADVENTURES OF THE TIME MACHINE

Ljudet ni hör är HG Wells som vänder sig i sin grav.

VI KÖR FRANSKT

Cryo är ett märkligt gäng. Deras äventyrsspel brukar inte tilltala oss, men de ser alltid bra ut och har fantastisk musik. *The Time Machine* är inget undantag. Musiken håller inte samma höga klass som soundtracket i *Faust*, men den är aldrig irriterande, och ibland tappar man faktiskt andan. Det här hade ju kunnat bli riktigt bra...



Fantastisk grafik och musik, och usel spelkänsla och handling.

CRYO. **Okej, alla ställer sig upp och säger "Hmmm." Tack. Nu kan ni sätta er ner igen. Det är inte direkt ett namn som man skulle sätta upp jämte id, Bullfrog eller Looking Glass på väggen i spelvärldens Hall Of Fame. En del skulle inte ens vilja se det på toaletten i sagda museum. Ändå kan vi ändå inte låta bli att hänga ut det lite.**

När det gäller historia är Cryo snarare än bebis än Herman Lindqvist. Deras *Myst*-kloner har flera gånger retat gallfeber på äventyrsspelarna. Spel som *Faust* och *Atlantis II* är kända för sina obskyra problem, och tillhör verkligen inte våra favoriter.

Kommer allt det att ändras nu? Under det senaste året har Cryo utvecklat en ny motor, med det påhittiga namnet Cryogen. Istället för att satsa vidare på det *Myst*-liknande, har man byggt en originell värld helt i 3D. När du flyttar din karaktär, roterar topdown-perspektivet och följer dig. Jättebra.

PCGAMERS PROFIL

The Time Machine är:
- Väldigt snyggt
- Ganska hemskt
- Mycket irriterande

The Time Machine är inte:
- Något för HG Wells-fans
- Välgjort
- Värt mycket pengar

Så går det när man gör usla spel.

Oäkta

"Väldigt frustrerande. Har de inte lärt sig något?"

Men motorn är distraherande i en äventyrstitel. Alla som kommer ihåg textäventyren vet att det inte spelar någon roll hur mycket du kan kräma ur ditt 3D-kort. Det gäller definitivt det här spelet.

Du spelar HG Wells, som - vilket både ni och vi vet - inte hade någon tidsmaskin. Tack vare The New Adventures Of Superman, är det många som tror att han hade det. I rollen som Wells hoppar du in i din tidsmaskin, och precis som i den gamla boken kastas du iväg 800 000 år till en ökenvärld, och sedan gör ett mystiskt ljussken så att du förvandlas till en liten pojke. Vänta lite... Vad? Nej, nej, nej.

Det är så frustrerande. Varför har de inte lärt sig något? Cryo har ansträngt sig så för att ta fram en smått lysande motor, och sedan gör de om samma gamla misstag. Problemen är inte logiska, handlingen utvecklas i fel ordning, vilket leder till att du får lösa gåtorna innan du ens har hört talas om dem. Själva handlingen är lika tråkig som vitsarna i "Har du hört den förut?"

Äventyrsgenren har inte räddats nu heller. Är det inte dags att prova något nytt nu, Cryo?

JOHN WALKER

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Cryo** ■ Utvecklare **Cryo** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P266, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.cryo-interactive.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Många nya tekniska grepp, men märkliga gåtor förstör det hela.

53%

KOLLA ÄVEN IN...

Grim Fandango PCG 22, 95%
Ett av få riktigt bra äventyrsspel.

Sanitarium Ej recenserat
Sanitarium påminner en del om *The Time Machine*, då det är både sjukt och skruvat.

Yesitworks är en mötespunkt för dig som arbetar inom IT. Till skillnad från många andra tycker vi om att lyssna på ditt prat och vi förstår vad du säger. Hos oss utbyter du erfarenheter med andra i branschen och skapar nya kontakter via chat, aktiviteter, mail och telefon. Du kan alltid kontakta vår karriärcoach när du vill bolla idéer, få hjälp med strategiska vägval, planera karriären, få tips på vidareutbildningar och svar på kompetensfrågor.

Ibland behöver vi IT-människor någon att prata med. yesitworks.com

SVENSKA PC GAMER

Allt är tillåtet i spel och kärlek.

SPELGUIDER

KOMPLETT GUIDE

FORCE COMMANDER

Har du problem med gängliga AT-AT:s som snubblar över sig själva? Läs då vidare. De första tre uppdragen är relativt enkla träningsscenarion, så låt oss börja där det verkligen hettar till...

Av MATTHEW PIERCE

1 **UPPDRAG 4 - ASSAULT ON RUUL**

Nyckeln till framgång här är att inte gå på offensiven direkt. Om du rusar rakt in i stridigheterna kommer Dellis att bli dödad på stubben. Säkra istället din bas med minst ett AI-torn och ett AV-torn. Så snart du
10 stöter på någon av rebellernas bunkrar eller baser så ska du ta dessa, för att på så vis vinna Command Points. Skicka alltid in dina Stormtroopers i par. Kom ihåg att dina Command Points ökar så snart du intar en byggnad, och att du kan kalla in förstärkningar direkt till den nyss erövrade platsen.

20 **UPPDRAG 5 - ASSAULT ON RUUL 2**

För att kunna lägga ut alla sändare, måste du försvara Dellis till varje pris. Se till att din bas försvaras av AI:s och AV:s innan du ger dig av, och försök åter igen att erövra så många Rebellbyggnader som möjligt. Förstör dem inte. Om du har Command Points att avvara så kan du beställa en AUX så att du kan
30 uppgradera hastigheten, tåligheten och eldhastigheten hos dina AT-ST.

UPPDRAG 6 - CRISIS ON SARAPIN

Planetens lavafält kan betyda döden för dina landbaserade enheter, men svävande maskiner kan komma till stor användning. Ta tid på dig att förstärka din bas med trupper (AT-
40 AT:s, AT-PT:s, Stormtroopers, Transports etc.), och attackera sedan i flera omgångar. Så snart du tagit över ett Command Centre så ska du ringa efter förstärkningar. Skydda Dellis till varje pris.

UPPDRAG 7 - CRISIS AT SARAPIN 2

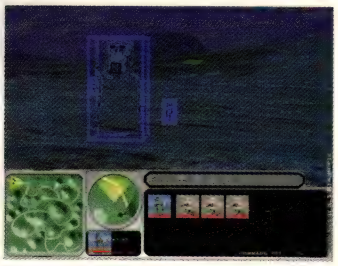
För en gångs skull så ska du anfalla
50 nästan genast, utan att lägga för mycket tid på att förstärka basen. Du har nämligen en tidtabell att passa. När Dellis väl kommit fram till borrningsplattformen så ska du kalla in förstärkningar i form av TIE:s. Sätt dem på att leta efter fiendeinstallationer runtom kartan. De är användbara mot Rebellernas flygvapen, men för att försvara din bas
60 behöver du även AT-AA:s.

UPPDRAG 8 - THE TRAP AT YAVIN IV

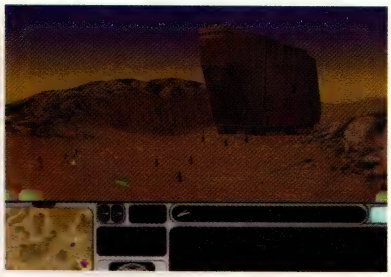
Som namnet påvisar, kan du förvänta dig ett bakhåll i detta uppdrag., så leta reda på fiendens positioner så fort som möjligt, och slå deras artilleri. I det här uppdraget får du för första gången tillgång till TR-SD -
70 använd den för att slå ut rebellernas sköldar. Kom ihåg att AT-PT:s är användbara mot marksoldater - tryck på offensivt, och låt AT-ST:s försvara din rygg.

UPPDRAG 9 -

Stormtrupperna snattrade glatt på medan de gjorde sin morgontoalett.



V-tangenten är bra om du vill hålla reda på viktiga enheter, som Commanders.



BATTLE OF HOTH

Dina AT-AT:s och AT-ST:s är otroligt användbara här, så se till att de är
80 fullproppade med Stormtroopers. Slå ut rebellernas kanontorn och lasta sedan av trupperna så att de kan ta hand om soldater och mindre fordon. Vader ska ge sig in i leken först när det är helt säkert. Annars riskerar du att förlora uppdraget.

UPPDRAG 10 - SURPRISE AT ENDOR

90 Ett ganska enkelt uppdrag. Se dock till att dina trupper inte kommer för långt ifrån varandra, och håll utkik efter Ewokernas trädstamsfällor - du vet de där som kan fälla en AT-ST. Rör dig försiktigt och metodiskt, så ska du se att området snart är säkrat. Kom ihåg att transports och Speeder Bikes kan röra sig snabbare än andra enheter. Gruppera
100 dem tillsammans och se till att de håller ihop.

UPPDRAG 11 - THE MASSACRE ON ABRIDON

Målet är ganska klart här - förstör alla rebellinstallationer och trupper. Om du tar ett Command Centre så kan du kalla in TIE:s som är effektiva
110 mot enskilda motståndsgrupperingar. Den huvudsakliga taktiken består dock i att hålla alla dina trupper tillsammans och koncentrera eldkraften mot kanontorn, artilleri och större fordon. AI- och AV-torn som är grupperade tillsammans slås enklast ut av en större grupp AT-ST:s och AT-PT:s, vilka koncentrerar sig på AV-tornet. Samtidigt flyger
120 Transports in, lastar av sina trupper, och drar sig tillbaka. När de kommit tillräckligt nära ska Stormtroopers kunna inta torn utan att ta för

DATORSPELSFESTIVALEN 2000

Bär du på oanade talanger?

På allmän begäran dammar vi nu återigen av de senaste årens succétävling.
Juli 1997 är en månad som de flesta spelintresserade minns med välbehag. Det var då som PC Gamer för första gången anordnade Datorspelsfestivalen. Redaktionen formligen dränktes av bidrag, och det visades med all önskvärd tydlighet att det bor en lite spelproducent i oss alla. En ständigt återkommande fråga det senaste året har varit: "När kommer ni att köra nästa Datorspelsfestival?" Svaret är nu! Du som har ett egenproducerat spel liggande i byrålådan, eller som bär på en alldeles lysande spelidé, tveka inte - skicka in ditt bidrag idag!
12 spel väljs ut bland de inskickade bidragen, och sedan läggs de med på CD Gamer 45, så att tidningens läsare får vara med och rösta fram en vinnare.

Skicka in ditt bidrag till:
PC Gamer
Box 425
351 06 Växjö
Märk försändelsen "Datorspelsfestivalen 2000"

REGLER:
Ingen tävling är komplett utan en snårskog av paragrafer och regler att hålla sig till. Vi behöver ditt bidrag senast den 17 juli. Ditt spel får inte vara större än 10 Mb. Det här är en tävling för amatörer, så du som jobbar professionellt med spel får tyvärr inte vara med. Däremot är alla välkomna att rösta. Mer information om omröstningen kommer längre fram i sommar.

I kommande nummer av PC Gamer kommer ett komplett prisbord att presenteras.

Rebellernas flygvapen är bra för scouting såväl som bombardemang.

⇨ mycket skada. Kom ihåg att inte fortsätta skjuta på tornen när de väl är under din kontroll.

UPPDRAG 12 - THE MASSACRE ON ABRIDON 2

130 Se det här som en övning - gå inte in med artilleriet direkt. Förstärk din bas, se till att dina trupper inte anländer i olika omgångar, och skicka in artilleriet och TIE-bombarna först när rebellerna tillfångatagits.

När uppdragen är slutförda så kan du reprisera dem (och de medföljande FMV-sekvenserna).

UPPDRAG 13 - THE MASSACRE ON ABRIDON 3

140 I detta uppdrag kan du använda dig av en TR-MB Mobile Command Unit, så du kan kalla in förstärkningar var som helst, förutsatt att enheten finns i närheten. Du kan därför koncentrera större arméer långt bort från din startposition - kan vara bra när en av dina AT-AT:s plötsligt vänds emot dig. Förstör den innan
150 den når rebellbasen, för den leder nämligen in dina trupper i områden som hålls av fienden. När den är utslagen ska du omgruppera och kalla in förstärkningar. Kom ihåg att TR-MB:n måste överleva om du ska klara av uppdraget, så se till att den håller sig i bakgrunden.

UPPDRAG 14 - ESCAPE FROM KALAAN

160 I det här uppdraget får du för första gången ta kontrollen över Rebellerna, och ditt mål är att befria Luke Skywalker. Eftersom du startar inne i en Imperiebas sätts larmet på så fort du skjuter på något. Nöj dig därför med att gå från byggnad till byggnad, och ta över dem en efter
170 en. Du kan även inta kanontorn, men när Luke väl är befriad gör du klokt i att använda hans Force Powers istället. Du kan få över Stormtroopers på din sida, så försök detta så snart som möjligt, och kom ihåg att rebellerna på planeten är på din sida. Använd dem klokt.

UPPDRAG 15 - RETURN TO RUUL

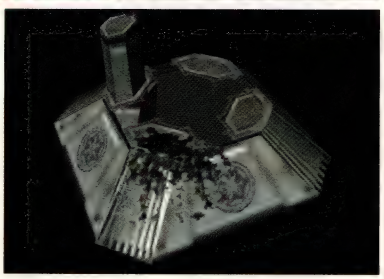
180 I det här uppdraget ska du sno Beri Tulon framför ögonen på Imperiet. Han förs till fängelset av en trupp som är mycket starkt beväpnad, så du gör klokt i att ta hjälp av planetens rebeller. Använd Transports för att flytta runt Heavy Troopers, och använd dessa mot fordon såväl som Stormtroopers. Använd TR-
190 MB:n för att kalla in förstärkningar, och spendera dina Command Points så snart du erhåller dem.

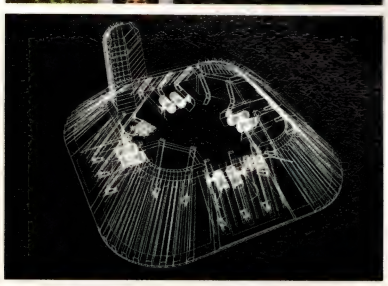
UPPDRAG 16 - RETURN TO RUUL 2

Vid det här laget borde du veta hur man infiltrerar Computer Complexes; se bara till att du intar samtliga Imperiebaser, bunkrar, torn
200 och enheter längs vägen. Lämna ett par Troopers i varje byggnad - du har inte så stort behov av dem då du ju har tillgång till TR-MB:n. Som vanligt så ska du se till att Beri Tulon inte springer iväg för långt. Håll honom i säkert förvar inuti baser och kanontorn, tills det är dags att kalla honom till Computer Complex.

210 **UPPDRAG 17 -**

Hoth är ett krävande slagfält. Håll för guds skull alla Snowspeeders borta från dina AT-AT:s





THE WALKER GAMBIT

I det här uppdraget måste du avvika från den vanliga "bygg-anfall"-proceduren, eftersom tyngdpunkten ligger på att en fånga AT-AT, inte förstöra den. Infiltratorn är den enda enheten som kan fånga Imperieenheter, så bygg många av
220 dessa. Använd även dina Y-Wings för att slå ut elektroniken hos AT-AT-enheten. För att kunna slå ut Anti Aircraft Turrets måste du anfalla med Troopers i Transports, uppbackade av Swoops. När du intagit den, så ska du försvara med Y-Wings, Swoops och Troopers.

UPPDRAG 18 - THE WALKER GAMBIT 2

230 En enkel nivå som du inte borde ha några problem med. Lägg lite tid på att bygga upp en armé (Y-Wings och Infiltrators är användbara), och se till att Beri Tulon är i säkerhet inuti en Transport innan du anfaller. Kom ihåg att du måste fånga in en AT-AT - även om du nu inte behöver begränsa dig till en enda... Använd
240 dina styrkor som murbräcka, och bered en väg fram till Ion-kanonen. Transportern skall ligga strax bakom. Lasta den full med Troopers, inklusive Beri.

UPPDRAG 19 - REDEMPTION AT ABRIDON

Tack vare att du nu får tillgång till
250 Attack Tanks så kan du panga på ⮑

"Betald TS är den siffra jag tittar på när jag jämför tidningar"

Marcus Legler IQ Media
-Sveriges ledande speldistributör

Sv. Playstation Mag. 20 800 ex.
(betald TS-upplaga)

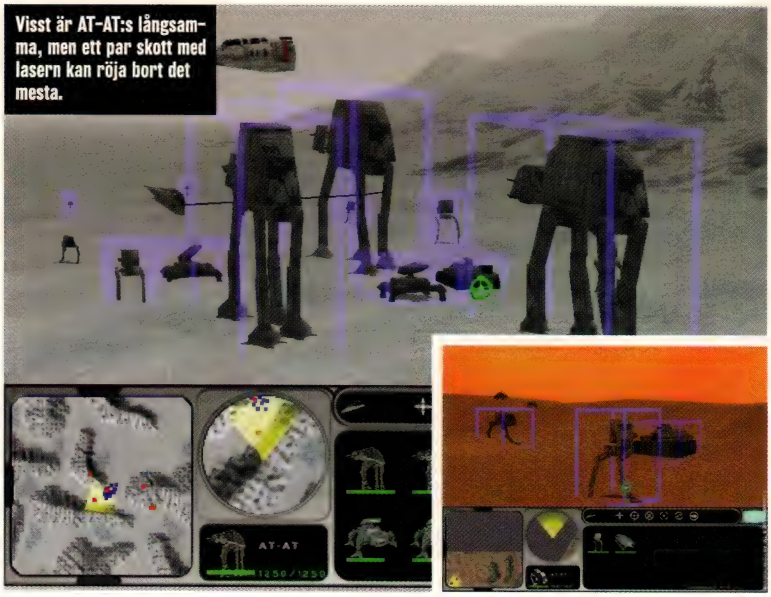
Svenska PlayStation Magasinet

www.superplay.net/psm

⇨ från stora avstånd. När du använder deras speciella missiler kan du låsa på och förstöra byggnader under skydd av försvaret i din egen bas. Låt dem inte komma för långt in på fiendens territorium, och se alltid till att de skyddas av några Heavy Troopers, Hover Tanks och Y-Wings. När Government Centre väl har intagits lär det bli lättare att förstöra fiendebasen än att inta den. Använd åter igen Attack Tanks för att slå ner försvaret och förstöra byggnaden.

UPPDRAG 20 - REDEMPTION AT ABRIDON 2

I det här uppdraget introduceras ännu en ny enhet - Radar Jammern (sätt in valfritt Space Balls-skämt här). Denna enhet kamouflerar dina egna enheter, samtidigt som den kan se fiendens långt bort på kartan. Således är den perfekt om du vill smyga dig på motståndarna. När du väl hittat ett mål så kan du kosta på dig att retirera, samtidigt som du skickar fram Attack Tanks som kan slå ut det från håll. Gå sedan in med resten av dina trupper. Flygenheter skall endast användas om alla AA-torn slagits ut.


Visst är AT-AT:s långsamma, men ett par skott med lasern kan röja bort det mesta.

UPPDRAG 21 - THE ALLIANCE STRIKES BACK

I det här uppdraget får du smaka på Jedins Återkomst - i scenariot söker du efter alla de stora namnen från filmen: Luke, Han, Leia, Chewie, m fl. Ditt första uppdrag är att med C3-PO:s hjälp få över Ewokerna på din sida, och sedan ska du få Luke att reka med hjälp av sina krafter. Precis som i filmen så ska du använda Chewie och ett gäng Infiltrators för att erövra alla AT-ST:s som du stöter på. Kom ihåg att dina Attack Tanks, i kombination med Lukes förmåga att se väldigt långt, är bra för att slå ut enheter på avstånd.

AI- och AV-torn ska intas närhelst du får chansen. Förstör dem alltså inte.

UPPDRAG 22 - THE SIEGE OF CORUSCANT

Ett svårt uppdrag där du ska ockupera ett Command Centre. Oturligt nog så kommer det attacker från alla håll och kanter, varför ditt försvar (AI-, AV-, och AA-torn) ska vara bemannat hela tiden. Hover Tanks, Heavy Troopers och Torpedo Launchers är din största styrka, men kom även ihåg att Attack Tanks kan göra skada från stort avstånd.

UPPDRAG 23 - THE SIEGE OF CORUSCANT 2

I början av uppdraget ska du inte rusa in, för då kommer Imperietrupperna att slå dig till backen med sitt artilleri. Vänta istället på att de kommer till dig. Se till att du tidigt har gott om Infiltrators, så att du kan ta över eventuella AT-AT:s som dyker upp, såväl som fiendebyggnader (kom ihåg att hälften av dem måste vara hela om du ska klara uppdraget). När du fått tag på en AT-AT ska du sätta resten av trupperna bakom den, och ge dig på kanontornen.

UPPDRAG 24 - THE SIEGE OF CORUSCANT 3

Detta är det svåraste uppdraget i hela spelet. Tag tid på dig att bygga upp din bas och din armé, och bered dig på att försvara. Infiltrators är åter igen mycket användbara, och se till att använda dina Repair och Medical Droids klokt (de kostar Command Points). Så fort något händer så ska du skicka ut din armé, men se till att dina enheter ger sig på sina naturliga fiender. Dåligt utplacerade Hover Tanks som erövras av Stormtroopers är ingen vacker syn. Lycka till!

GIFT DIG INTE FÖR PENGAR.

YAHOO!
Finans
WWW.YAHOO.SE

SPELFUSK

Har alla kompisarna redan klarat av spelen? Lugn, här får du lite hjälp.

FINAL FANTASY VIII

Här följer svaren för den som vill få högre nivå gällande seed rank.

1 Y N Y Y Y N N Y N N
2 Y N Y Y Y N Y Y N N
3 N N Y N Y Y Y N Y N
4 N Y Y Y N N Y Y N N
5 N N N Y Y N N Y Y Y
6 Y N Y Y N N Y Y N Y
7 Y Y Y Y Y Y N Y Y N
8 N Y N N Y Y N N Y N
9 N Y N N N N N N Y Y
10 Y N N N N N N N Y N
11 Y Y N Y Y N Y N N Y
12 N Y N N Y N Y N Y N
13 Y N N N Y N N N N N
14 Y Y Y Y N Y Y N Y N
15 Y Y N N N N N Y N Y
16 Y N N Y N Y N N Y N
17 Y N N N Y N N Y N N
18 Y N N N Y N N N N N
19 Y N N Y N N N N N N
20 Y Y N Y N Y Y Y N N
21 Y Y Y Y N N Y Y Y N
22 N N N Y N N N Y Y N
23 Y N N N N Y Y Y Y Y
24 Y Y N N Y Y N N N Y
25 Y N Y Y Y N N Y N N
26 Y N Y Y Y N N Y N N
27 N Y N N N N Y N Y N
28 Y N N Y Y Y N Y N N
29 N N N Y Y N N N Y N
30 N Y N N N N Y N N N

WHEEL OF TIME

Tryck på Ö för att ta upp konsolen. Skriv sedan in något av följande:
Allammo - Du får alla vapen och ammo
God - Du blir odödlig
Ghost - Du kan gå igenom väggar
walk - Du går
Fly - Du kan flyga

SOUTH PARK RALLY

South Park Rally är barnsligt kul. Använd följande knep för att låsa upp fuskläget och spela som valfri karaktär.
Fuskläge - Slutför mästerskapsläget. Alla bilar, skins och andra fuskalternativ låses upp.
Cheat Sheet-alternativ - Vinn Rally Days 1-racet utan att samla på dig föremål under tiden.
Spela som Bebe - Förlora Cowdays-loppet utan att få mer hälsa.
Spela som Big Gay Al - Vinn Pink Lemonade-loppet.

Spela som Cartman Cop - Träffa Chicken Lover fem gånger med salty balls i Read A Book Day-loppet.
Spela som Damian - Vinn nyårsloppet och bli den enda förare som rör spelets "millennium key."
Spela som Death - Vinn Halloween-loppet.
Spela som Ike - Plocka en gömd power-up uppe på flygplanet i Memorial Day-loppet.
Spela som Jesus - Vinn Christmas-loppet.
Spela som Marvin - Vinn Thanksgiving-loppet utan att samla kalkoner.
Spela som Mr Garrison - Aktivera alla fyra checkpoints på Rally Days 2-loppet.
Spela som Mephisto - Vinn Independence Day-loppet.
Spela som Mr Mackey - Vinn Spring Cleaning-loppet.
Spela som Ned - Samla in över tolv turbopick-ups under Independence Day-loppet.
Spela som Pip - Aktivera bara checkpoint 1 och 4 under Rally Days 2-loppet.
Spela som Satan - Vinn nyårsloppet.
Som som Terrance och Phillip - Samla de fyra gömda power-ups som finns i Christmas-loppet.

URBAN CHAOS

Håll nere F9 för att få upp konsolfönstret. Skriv "bangunsnotgames" för att aktivera fuskläge och odödlighet. Du kan nu använda följande fusk.
darci - Spela som Darci
roper - Spela som Roper
win - Slutför nivå
lose - Förlora nivå
cctv - Grön grafik
world - Välj musik
telw [enter #] - Gå till vald punkt
tels - Spara en waypoint på kartan
telr - Återgå till sparad waypoint

SYSTEM SHOCK 2

Håll ner Shift och tryck på semikolon (;)för att få upp en ruta där du kan skriva in olika koder. Exempelvis de du ser här:.
psi_full - Full PSI
ubermensch - Max stats
add_pool {siffra} - Få det antalet cyber modules
reload_gun - Ladda om vapen från inventory
equip_weapon - Leta upp och utrusta vapen från inventory
cycle_ammo - Gå igenom aktuell ammo
quicksave - Spara till aktuell underkatalog
quickload - Ladda från aktuell underkatalog
toggle_compass - Växla kompass
clear_teleport - Rensa teleporter
summon_obj {föremålsnamn} - Skapa föremål ur följande lista: 20 nanites, ap clip, brawnboost, fusion cannon, gren launcher, laser pistol, laser turret, medical kit, medium armour, power cell, shotgun, slug turret, toxin grenade.

SWAT 3

För att få möjlighet att välja vilken nivå du vill gå till trycker du Del, Del, R, Q. Skriv sedan GIVELEVELS
Nu ska du ha möjlighet att hoppa till valfri nivå.

PLANESCAPE: TORMENT

Om du vill se alla filmerna, är det bara att redigera din Torment.ini-fil och hålla utkik efter [Movies]. Gör sedan så att den ser ut så här:

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
METEOR=1
DRAGON=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1
RUNE=1

KORTISAR

Får man praktisera hos er?
Erik

Nej, tyvärr inte.

Hur f-n kan ni tycka att *Nox* är bättre än *Diablo II*? Ni är trähattar!
Roboman

Vi har inte sett den färdiga versionen av Diablo II än, så vi har inte någon uppfattning om det spelet. Vad är en trähatt, förresten?

Ni måste ta med mer sportspel i framtiden!
Slingshot

Kommer det mer sportspel i framtiden så tar vi med dem.

Är det någon på redaktionen som har tatueringar, och är det i så fall *Quake*-bilden?
Henke

Ja och nej. Det är mest rosor, örnar och drakar som pryder våra kroppar.

Vad har ni egentligen mot *Hyperblade*? Jag tyckte att det var rätt kul när det kom.
Hyperman

Rätt kul? Det är roligare att kolla när målarfärg torkar eller när Kalmar FF spelar fotboll... Usch och fy vilket trist spel...

Vad krävs för utbildning för att man ska få jobba hos er?
Flip (junior)

Någon slags restaurangutbildning om du vill laga vår mat, och en känsla för hur man skriver recensioner om du vill skriva i tidningen. Fast just nu söker vi inte mer folk.

OCENSURERAT

Så var det dags igen. Folkets röst, nerskriven på papper. Om du vill få dina åsikter tryckta i tidningen, maila till **red@pcgamer.net**!

HEJ ÄRADE PC GAMER.

Jag tycker ni har lite konstig marknadsföring. Jag fick idag senaste numret av er excellenta tidning. Men så upptäckte jag att fodralet till CD:skivan var trasigt. Och samtidigt hade ni skickat med en lapp med ett erbjudande om förlängning av min prenumeration (jag har bara nåt nummer kvar). Tror ni verkligen att jag förlänger den efter det här med CD-fodralet? Hade det inte varit smartare att skicka det trasiga fodralet till någon som nyligen förlängt sin prenumeration?

Tord Yvel.

Bästa Tord,
I det här fallet handlar det nog mer om att din brevbärare är hårdhänt. Det handlar i vilket fall som helst inte om att vi försöker oss på någon märklig marknadsföring. Det är givetvis inte så att de som sköter distributionen av prenumerationsexemplaren sitter och väljer vem som ska få hela och vem som ska få trasiga CD-boxar. Från början är samtliga fodral hela, men tyvärr händer det ibland olyckor på vägen. Den som får problem med sina fodral eller skivor kan skicka in dem till oss, så skickar vi ut nya. Adressen hittar ni på ledarsidan.

SPELNAMNEN!

Varför dessa oändliga spelnämn? Ett exempel är *Invictus: In the shadow of Olympus*. Det är ELVA stavelser i det namnet! I hela mitt namn med andra och tredjenamn är det bara nio stavelser. Ett bra namn är typ *The Sims* och *Risk 2*.

Rickard

På redaktionen är det Joakim Bennet som har flest stavelser i sitt namn, och det blir han rejält mobbad för. Sedan finns det andra anledningar också, givetvis. Fast det tar vi inte upp här...

TJENA PCG

(Man ju inte skicka mutor via e-post, men virus går finfint så publicera mig, annars...) Är *Half-Life* något för bögar? Det är en fråga jag ställer mig själv när jag läser något rätt så störande i min biologibok. För att i den står det "Den grekiska bokstaven Lambda är en symbol som visar att man är homosexuell" och på spelboxens framsida var ju ett stort uppochnervänt y som betyder just Lambda och som jag kommer ihåg det var spelets mål att ta sig till the lambda complex för att ta sig an alienarnas mastermind på Xen. Så tänk på alla dom stackarna som köpte *Half-life Generation* och fick en T-shirt och går omkring på stan och får oanständiga förslag av en del personer. Killarna på Valve software måste fortfarande ha problem med att sova på grund av att de skrattar åt det här för mycket. Så den där killen som klagade på att det inte fanns bögspel kan ju vara glad, men själv som hetero och homofob störs jag lite av det.

Johan

Det här kommer som en nyhet för oss. När vi fick sådana T-shirts skickade till oss från utgivarna blev det lite dragkamp om dem. Det stod klart att en skulle bli utan, och han blev ganska sur över det. När du berättade det här blev han dock lite gladare, samtidigt som vi började förstå några av de lite märkliga incidenter som har inträffat när vi har haft tröjorna på oss...

YO ALLA GLADA GAMERS!!

I varenda PC GAMER där *Diablo II* finns med på "Var Är Spelen?" så flyttas datumet fram en månad eller två!! Det ursprungliga release-datumet var 29 september, det är typ 8 månader sen! Plus att *Nox* rockar fett!!! Men chapter åtta med Warriorn är ganska knivig!!

MHV Erik the Warrior!

Den 29 september var kanske inte något dumt datum. Problemet var bara att man då menade 1999.

Varför kommer alltid PC Gamer på en tisdag när det är dubbel CD? Jag har alltid fått numren med dubbel-CD på en tisdag. säg inte att det inte är en slump.

Captain Blood

Nej, vi säger inte att det inte är en slump. De flesta brukar få tidningen typ torsdagen eller fredagen innan den kommer ut i butikerna, oavsett om det är 1, 2 eller 18 CD-skivor med.

GODDAGENS!

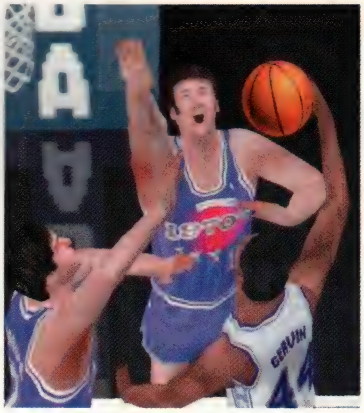
För en tid sedan köpte vi en amerikansk PC Gamer. Förutom att den var fylld med en massa jobbig reklam, så innehöll den en lite konstig bild... Vi tänkte därför att ni ville se den? Observera spelarna i det blåa lagets lätt nazistiska hälsningar. Fy!

Har ni föresten nåt datum för strategispelet *Earth 2150*?

MVH Erik & Stoffe.

P.S. utöka release-delen med mer spel och mer simulatorer D.S.

Hmm, det ser onekligen lite märkligt ut. Datumet för Earth 2150 *har redan varit.*



TACK FÖR EN BRA TIDNING!

Jag tycker det är fel att säga att det är dåliga demos på cd:n. Det finns många bra spel och patchar m.m. Jag tycker det är FEL att sätta åldersgränser på spel. Jag köpte *Hidden and Dangerous* och jag han inte mer än läsa manualen förrän min morsa tog det. Vad ska jag göra åt det? Jag bygger mycket Thief 1/2 banor och jag undrar om man kan skicka in dem till er och få dem publicerade? Ännu en gång tack för en BRA tidnig!

En trogen prenumerant

Vi håller med om att det är värdelöst när föräldrarna tar ens spel. Däremot är det ju kul om hon är intresserad av Hidden And Dangerous, *det kunde ju*

varit betydligt värre. Tänk om hon hade tagit Hyperblade eller något annat otäckt spel. Nä, skämt åsido, HAD är inte ett sådant spel som på något sätt kan anses vara skadligt, om du frågar oss. Skicka ett mail till vår CD-avdelning så får du se om de har möjlighet att ta med dina banor.

TJA PCG!!!

Jag läste ett nummer där det var någon som tyckte att ocensurerat skulle få några mer sidor i eran tidning. Det är ju helt omöjligt att komma med i ocensurerat nu för tiden. Jag slår vad om en miljon sek att det här brevet inte kommer med. Jag har några saker som jag skulle vilja ta upp.

1.Ni borde göra ett nummer om alla tre *quake* spelen.
2.Vem är den skumme cd hasse som alla snackar om?
3.Vem gillar nördiga rpg spel? (Bränn upp alla rpg spel som kommer till er)
4.Varför klagar alla på er när man kan njuta av er istället.

Ta för guds skull med det här brevet nu. (Jag slog vad om en miljon sek)

Ni är härskare all makt åt PCG

Mikael W

1. Nja, det känns inte så direkt jättehett med ett Quake*-nummer nu.*
2. Han är mytomspunnen. Ingen har någonsin sett honom i verkligheten, men CD-skivorna blir alltid klara i tid. Det tycker vi är bevis nog på att han verkligen finns...
3. Vi hinner inte bränna dem ens om vi skulle vilja. Jocke är så snabb på att plocka dem från chefredaktörens bord.
4. Nja, folk är rätt snälla i sina mail.

Du är skyldig oss en miljon, förresten...

FRÅGA!

Jag har bara EN fråga, endast en. Denna fråga kommer att ifrågasätta all er journalistiska kredentier. Frågan kommer att visa om ni förtjänar att sitta och dega, i den obskyra staden Växjö som ingen har någon aningen om det ens ligger i Sverige. Visa om ni överhuvudtaget gått ut BB, visa om ni är äkta gejmers.
Frågan är (trumvirvel)
VARFÖR?
Sug på den ni

MVH
Något läskigt under er säng

På A svarar vi JA, och på B Bräkne-Hoby...

HALLÅ

Jag har lite frågor
1. Kan ni inte ta med lite mer fakta om *Ultima Online 2*.
2. Kan ni göra skins som liknar er på redaktionen till the sims på
Och lite klagomål
Först till er SLUTA KLAGA PÅ ALVER
Sen till läsare
Final fantasy spelen är bra Cutter, bara så du vet det. Varför tror du annars att de har gett ut 8 stycken? Och till Mace om du nu måste stava *Quake* löjligt kan du väl stava det rätt? Det ska vara Kväjk, inte Kväk.

Fakta om UO2 har vi med i det här numret, så den första frågan har vi klarat av. 2. Nej, så fula skins är det nog ingen som är intresserad av. Vi klagar inte på alver - kärlek börjar alltid med bråk, vet du.

TJENA PCGAMER!!!!

Nu jävlar är jag sur på alla tjejer och föräldrar som ska tjata om datorn hela tiden!!!
Jag har fixat lite knep som oftast funkar!
1. Ta aldrig hem spelkartongen, kartongen hittas lätt så göm den på jobbet eller i plugget - endast manualen och cd-skivan behövs hemma.
2. Spela nattetid. Gå och lägg dig och vänta tills dom andra slumrat in sen kan du gå och leka med din älskade maskin. Om du håller på att somna under väntetiden så tänk att du sitter med *Quake* med en jätte puffra i handen.
3. Om du följer tips 2 så tänk på att det är lätt att upptäcka att du inte har sovit så använd solglasögon på dagarna.
4. Tänk på att hålla käften om du är på en fest och någon tönt börjar säga t.ex. "Det finns bara tre nivåer på *Half-Life*" eller "grafiken är skit kass i Need for Speed".
Din hjärna kommer att tänka Fel-Fel-Fel, men håll babblan så att du inte döms som spelfreak.
5. Lämna aldrig, aldrig kvar en cd-skiva i datorn, göm dom i urholkade böcker eller i dåliga musik fodral som ingen lyssnar på, t.ex. Ace of Base.
6. Spela under korta perioder, säg t.ex. "Jag ska bara kolla min e-mail". Du hinner kanske bygga några krigare i Starcraft, och återvänder med orden "Skit, ingen vill skriva till mig".
7.Rensa skrivbordet från alla spelgenvägar. Dränk genvägarna långt ner i obskyra kataloger som ingen vågar röra. Döp dom till svygd.wtp eller nåt annat senöst.
8. Spela endast simulatorspel. Då kan du stolt häva ur dig "Jag slösar inte alls på tiden! Jag lär mig faktiskt att flyga en Boeing och du inser väl vilken nytta vi kan ha av det om vi flyger till Kreta och piloten börjar kräkas - vem är det då som räddar 300 svenskar från en säker död?!!"

Vi kan bara hålla med...

Avslutningsvis vill vi lägga med en bild som Carl F har skickat till oss.

KORTISAR

Jag älskar *Star Trek*-spel. Kommer det några sådana inom en snar framtid?
Sci fi

Jäpp, det kommer ett antal spel. De skulle visa upp tre nya ST-spel på E3, så du lär få ett kul spelår...

Hej era lögnhalsar! Ni säger att *Black & White* ska komma hit och dit men det stämmer aldrig. Jag vill ha ett datum när detta underbara spel ska komma till Sverige!!!!!
Jonas

Vem vill inte det?

Ta tillbaka "Var är spelen?" Den nya "Det kommer när det kommer" är jävligt asfeteful!
Henke Da gamer

Nej, du har fått det om bakfoten. Det var tvärtom.

I senaste numret testade jag kanonspelet *Sudden strike*, och som det sanna RTS-fan jag är så satte jag mig ner och väntade på att spelet skulle släppas.
Urban

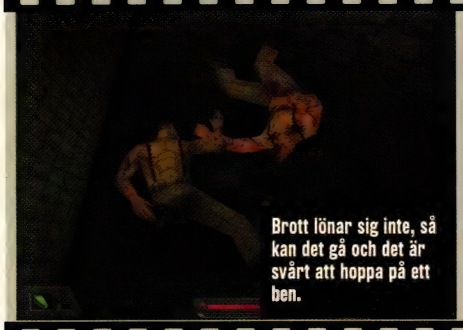
Tyvärr får du nog sitta och vänta ett bra tag till, då det har skjutits upp till efter sommaren.

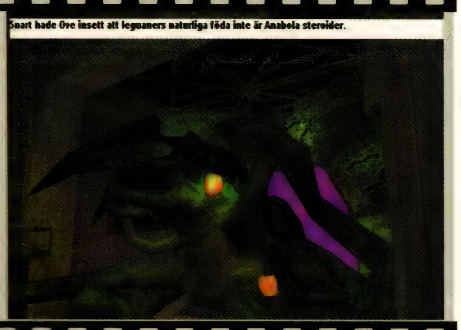
Det var Pierre-Joseph Prodhoun och inte Marx som skrev det berömda citatet.
Kjelleman

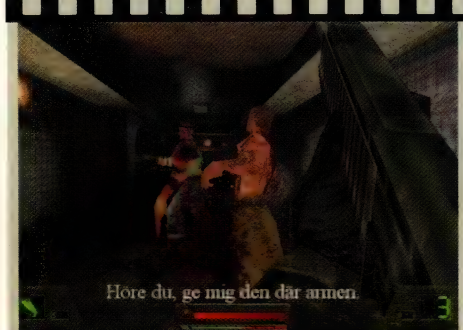
Vi vet. Vi bara kollade om ni var med.

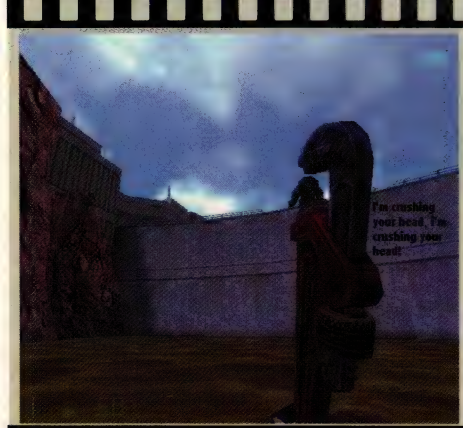
LÄSARNAS EGNA BILDER

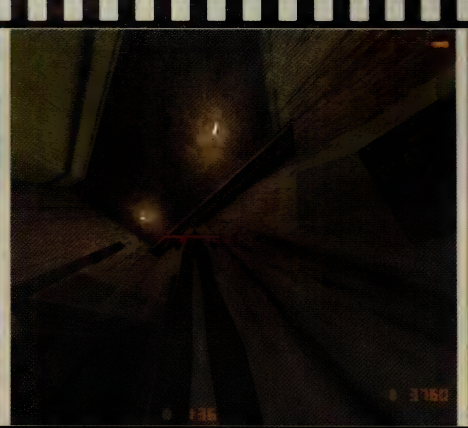
För ett tag sedan uppmanade vi er läsare att skicka in era bästa skärmbilder. Här kommer de första bidragen. Fortsätt att skicka in roliga, otäcka och annorlunda bilder till adressen **red@pcgamer.net.** I fortsättningen kommer månadens bild belönas med ett pris. Glöm inte att uppge namn och adress, så att vi kan skriva vilka som skickat bilderna.

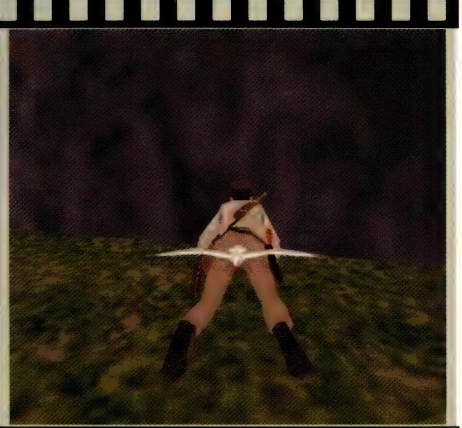












Cutter: -Ah, äntligen lite lugn och ro.. ..v...va f*n är det som luktar bränt?!?
Ja, JA!!!
Åhh, ÅHH!!!
Nä, fy FAN!!!
-Japp, vi hade precis installerat Windows i alla våra datorer då vi fick en jätte systemkrasch och sen dess har inget varit som förr. Vi borde inte ha litat på den där försäljaren i blå kostym...
Åhh, jag älskar att gräva i andras byxor...

NÄSTA MÅNAD!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
Exklusiv artikel om det efterlängtade äventyrsspelet!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Rykande färsk info om id:s uppföljare!

CD-BONANZA
Dubbla CD-skivor fyllda med spelgodis!

PLUS!

Som vanligt kan vi även erbjuda massor av förhandstittar, artiklar och recensioner. Dessutom fortsätter succén med läsarnas egna bilder, insändare och annat kul.

NR 43 FINNS I DIN BUTIK 11:E JULI. MISSA INTE DET!

Notera: Innehållet kan ändras.

Bli en vinnare du också

- PRENUMERERA!
13 nummer inkl CD

ENDAST 461:50

Frankeras ej PC GAMER betalar portot

SVENSKA PC GAMER

Nr. 6-00

Svarspost
350 237 708
358 01 Växjö

☑ **Ja Tack, jag beställer min helårsprenumeration på PC Gamer (13 nr inkl CD) för endast 461:50 kr. Jag sparar 260 kr mot ordinarie lösnr.pris.**

Namn: _____

Adress: _____

Postadress: _____

Tel: _____

Namnteckning:
(målsman om du är under 18 år)

_____

RYMDEN FINNS BARA I EN STORLEK...

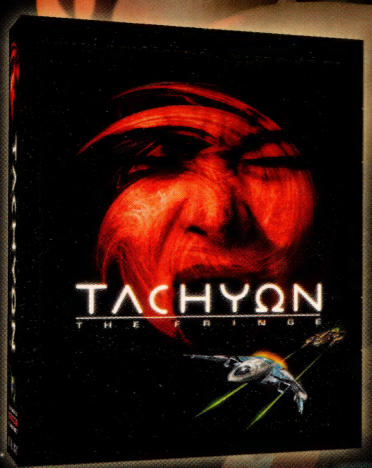
OÄNDLIG

Utforska ett ofantligt och skiftande universum

Banbrytande, engagerande och djup handling

Flyg upp till 11 uppgraderbara rymdskepp

Över 100 spelare i storslagna multiplayer-strider via NovaWorld



TACHYON™
THE FRINGE™

NOVALOGIC®

www.novalogic.co.uk

© 2000 NovaLogic, Inc. NovaLogic och NovaLogic logotypen är registrerade varumärken och NovaWorld, NovaWorld logotypen, Tachyon: The Fringe och Voice-Over-Net är varumärken tillhörande NovaLogic, Inc. i USA och/eller andra länder. SurroundSound avkodningshårdvara nödvändig för Dolby SurroundSound. Dolby och "double-D" symbolen är varumärken tillhörande Dolby Laboratories Licensing Corporations. 3dfx är ett varumärke tillhörande 3dfx Interactive, Inc. Samtliga andra varumärken tillhör dess respektive ägare. U.S. Patent #'s 5,625,759 & 5,550,959. Tryckt inom EU.

DOLBY SURROUND

NovaWorld™

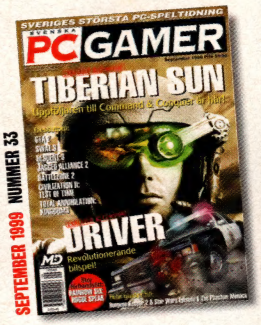
TIDIGARE NUMMER

JULI 1999 NUMMER 31

Outcast - Årets actionäventyr, Hidden & Dangerous, Episode 1 The Phantom Menace, Mechwarrior 3, guide till X-Wing Alliance, Imperialism II, rapport från E3-mässan, Quake III Arena, Planescape Torment och dubbla CD-skivor.

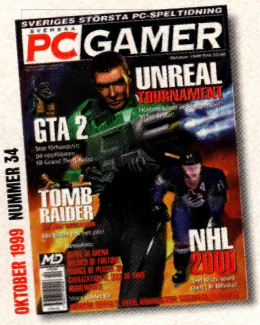
AUGUSTI 1999 NUMMER 32

Dungeon Keeper 2 - stor recension för hårdkokta! Vi testar dessutom Kingpin: Life Of Crime, Need For Speed: Road Challenge, Discworld Noir, Ultima Online: The Second Age. Guider till Star Wars: The Phantom Menace och BG: TOTSC.



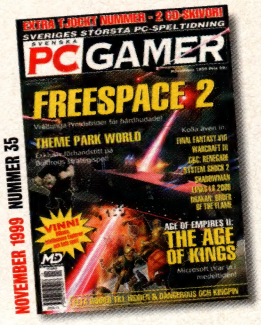
SEPTEMBER 1999 NUMMER 33

Exklusiva recensioner: uppföljaren till Command & Conquer: Tiberian Sun och Driver. Vi kollar även in GTA 2, SWAT 3, Descent 3, Jagged Alliance 2, Battlezone 2, Civilization II: Test Of Time, Total Annihilation: Kingdoms.



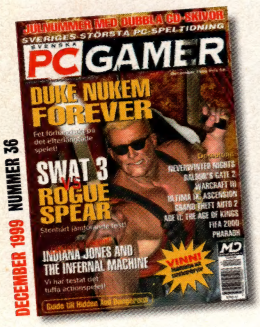
OKTOBER 1999 NUMMER 34

Vi recenserar Unreal Tournament och NHL 2000, dessutom feta förhandstittar på GTA 2 och Tomb Raider: The Last Revelation. Guider till: Dungeon Keeper 2, TA: Kingdoms och Kingpin. Demos på Driver, Rogue Spear och andra heta spel.



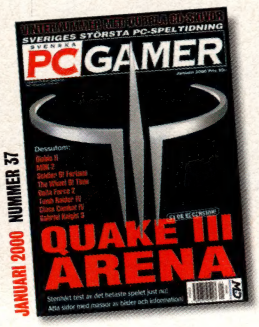
NOVEMBER 1999 NUMMER 35

Extra tjockt nummer med två CD-skivor. Exklusiv recension: Freespace 2, dessutom: stor artikel om Age Of Empires II: The Age Of Kings, Warcraft III, Final Fantasy VIII. Demos: Unreal Tournament, Delta Force 2 m.m.



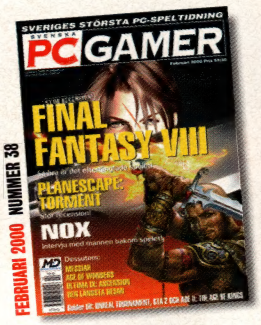
DECEMBER 1999 NUMMER 36

Julnummer med dubbla CD-skivor. Förhandstitt på Duke Nukem Forever, SWAT 3 och Rogue Spear i jämförande test. Recensioner på GTA 2, AOE II: The Age Of Kings, Indiana Jones And The Infernal Machine, Pharaoh m. m.



JANUARI 2000 NUMMER 37

Vinternummer med dubbla CD-skivor. Stor recension av Quake III Arena, vi tittar närmare på Halo, Soldier Of Fortune, Diablo II och MDK 2. Vi recenserar Delta Force 2, HL: Opposing Force, Tomb Raider IV m m

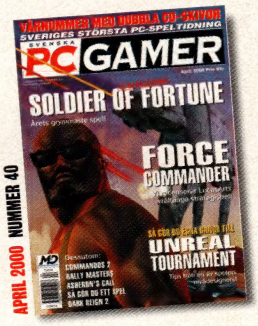


FEBRUARI 2000 NUMMER 38

Vi recenserar Final Fantasy VIII, Planescape: Torment, Messiah, Ultima IX: Ascension och Age Of Wonders. Dessutom en artikel om våldsamma spel. På CD-skivan bl a: Command & Conquer: Tiberian Sun, Thief II: The Metal Age och Test Drive 6.

MARS 2000 NUMMER 39

Stor artikel om spelåret 2000. Stor guide till Quake III Arena. Vi recenserar Battlezone II, The Sims, Slave Zero och Atlantis 2. På CD:n demo från strategispelet Shogun: Total War, Nox och 240Mb tillbehör till de bästa actionspelen.



APRIL 2000 NUMMER 40

Grym recension av det hädiska Soldier Of Fortune, vi testar även LucasArts stentunga strategispel Force Commander. Artiklar om Commandos 2, Soulbringer och Dark Reign 2. Demos från Soldier Of Fortune och Rally Masters.

39 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull. Frakt- och expeditionsavgift: 40:-. Betalningsvillkor: 20 dagar netto. Det går även att beställa tidningar via telefon: 0470-70 31 00 eller web: www.medstroms.se/kundtjanst/kop.html

Nummer		Antal	Pris
31-99	Outcast - Årets actionäventyr!		
32-99	Dungeon Keeper 2 - Stor recension för hårdkokta!		
33-99	Exklusiva recensioner: Tiberian Sun och Driver!		
34-99	Recensioner på Unreal Tournament och NHL 2000!		
35-99	Extra tjockt nummer med två CD-skivor!		
36-99	Julnummer med dubbla CD-skivor!		
37-00	Stor recension av Quake III Arena!		
38-00	Vi recenserar Final Fantasy VIII!		
39-00	Stor artikel om spelåret 2000!		
40-00	Grym recension av Soldier Of Fortune!		

Frakt tillkommer

Summa:

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Fakturaadress (om annan än vidstående):

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Frankeras ej
SVENSKA PC GAMER
betalar portot

SVENSKA PC GAMER

Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

Antiloop Fastlane People. Nytt album.

stockholm records

POSTTIDNING B
Avs: Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö

Du har en brinnande längtan. Att bli utsedd till den högsta härskaren över 1500-talets Japan – att bli Shogun. Storslagna slag måste utkämpas. Tusentals livsfarliga Samurai- och Ninjakrigare står till ditt förfogande. Utarbeta en vinnande strategi före slaget utkämpas. Och kom ihåg, ditt bästa vapen finns i ditt sinne.

SHŌGUN™ TOTAL WAR

PC CD

ELECTRONIC ARTS™

En Dreamtime Interactive Produktion. Utvecklat av The Creative Assembly.

www.totalwar.com

TOTAL WAR

© 2000 Dreamtime Interactive Pty Ltd. Med ensamrätt. Shogun Total War och Total War logotypen är varumärken och registrerade varumärken tillhörande Dreamtime Interactive Pty Ltd i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. Electronic Arts och Electronic Arts logotypen är varumärken eller registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts Inc. i USA och/eller andra länder. Samtliga övriga varumärken tillhör respektive ägare.